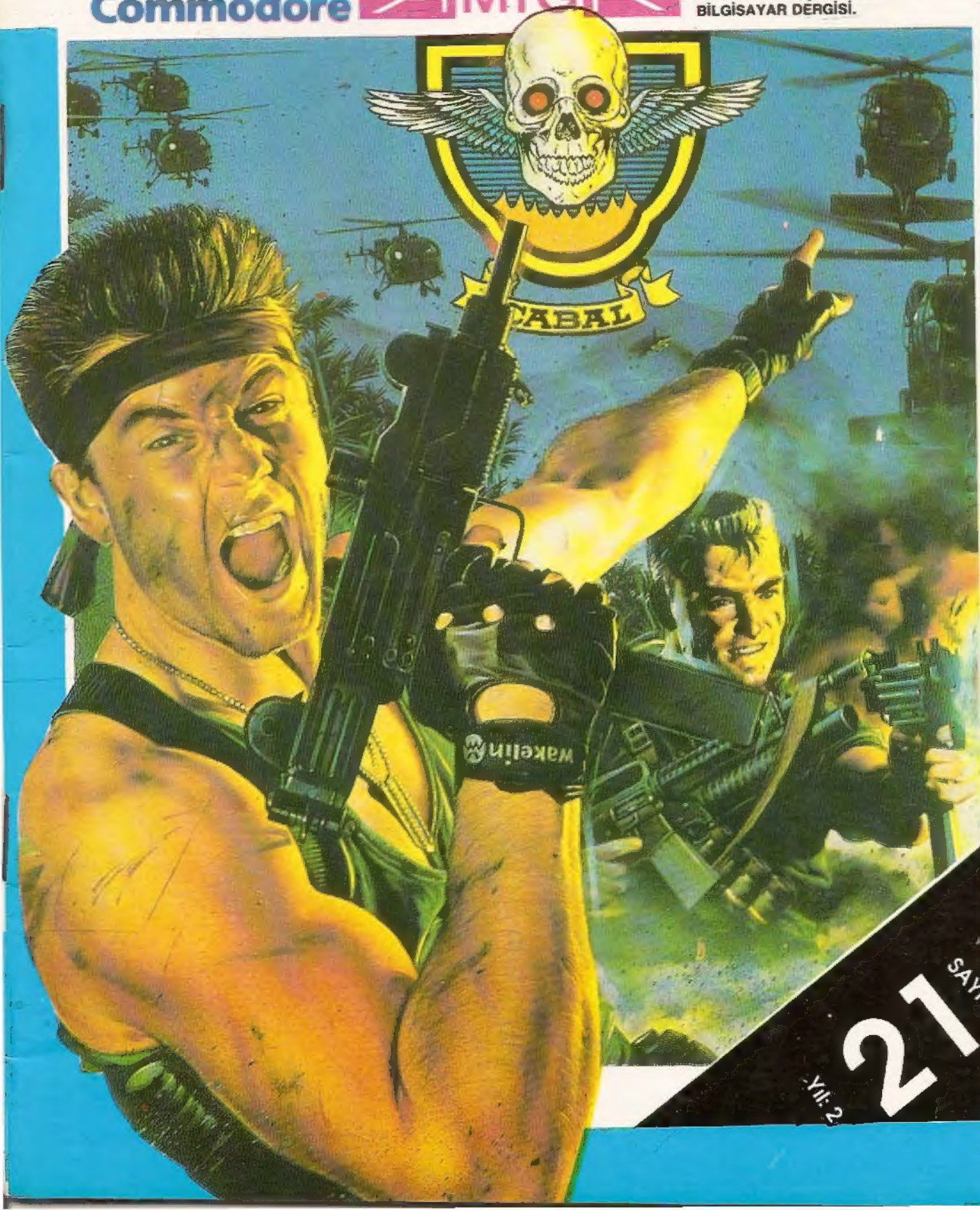
64'ler

5000 TL. KDV DAHİL

Commodore AMIGA

AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI
BİLGİSAYAR DERGİSİ.



SAYI 21
Yıl: 2

BU MARKAYI ÇOK İYİ TANIYORSUNUZ

Commodore Bilgisayarlarını güvenle kullanıyorsunuz.... Artık programlarınızı da Commodore Disketlerine yükleyin ve yine güvenle kullanın. Daha cazip fiyatlarla ve **TEC** garantisiyle...

COMMODORE 64 ve AMIGA İÇİN YAN ÜRÜNLER

- ✓QUICKSHOT II PLUS
- ✓1541 II DRIVER
- ✓A 501 512 KB EK RAM (ORİJİNAL)
- ✓PROFEX DATA RECORDER (1530 UYUMLU)
- ✓3,5'' EXTERN DRIVER (AMIGA İÇİN)
- ✓A 1084 P ve YEŞİL MONİTÖRLER
- ✓MOUSE ve MOUSE PAD
- ✓NO NAME DİSKETLER
- ✓NORİS DATA DİSKET KUTULARI (KİLİTLİ)
- ✓NORİS DATA EKRAN FİLTRELERİ
- ✓PRINTER ŞERİTLERİ
- ✓ENTEGRE DEVRELER
- ✓ETİKET VE PRINTER KAĞITLARI

TEC

TEC BİLGİSAYAR ve DIŞ TİCARET Ltd.Şti.
BÜYÜKDERE Cad. No:79 Bor apt Kat 2/4
Tel: 172 67 73 - 172 67 74
Fax: 172 67 78 MECİDİYEKÖY-İSTANBUL

joystick'te ulaşılan son nokta:

QuickShot II Turbo

Her marka bilgisayara uyumlu ve çok fonksiyonlu Genel ithalatçısı TEC'in garantisiyle

Quickshot II turbo ile oyun oynamanın zevkine varın

ÖNEMLİ NOT: Firmamız genişleyen iş hacmi dolayısıyla yeni merkezine taşınmıştır. Eski adres ve telefonlarımız şube olarak yıl sonuna kadar faaliyettedir.

- Satışlarımız toptan ve sadece firmalara yapılmaktadır.
- Lütfen bayi fiyat listemizi isteyiniz.
- Perakende istekleriniz için en yakın COMMODORE satıcısına müracaat ediniz.

COMMODORE, COMMODORE BUSINESS MACHINES INC'in Tescilli Markasıdır.

64'ler

Sahibi ve Genel Yayın Yönetmeni
ABDURRAHMAN PALA
Yazı İşleri Müdürü
İ. REFET OKTAN
Müessese Müdürü
FATMA PALA
Editör
RENGİN EŞBİLEN
Art Direktör
METİN ZİNCİRKIRAN
Koordinatör
TARKAN BARLAS

Yayın Kurulu
Dr. ALİ ÖZÇELİK
AHMET YILDIRIM
SÜHA BAYRAKTAR
BARIŞ ERTÜL
UFUK METİN
ERHAN KARAKAŞ
FEVZİ ATAY

64'ler Gurubu
ORHAN CEVHER (başkan)
BARIŞ YALÇINKAYA
KORHAN TAMAN
EROL ÖZCAN
TARKAN ATAMAL
İBRAHİM ASLAN
MERT HEKİMCİ
RASİM MİNGÜ
ALİ PALA
KADEM ASLAN
MEHMET GÖKTEKİN
MERİÇ GÖKTEKİN
TOLGA SAVAŞÇI

Amiga Gurubu
ŞAHİN DERTA (başkan)
BARIŞ ERYAYAR
HAKAN TİRALİ
SERKAN AKDAĞ
OSMAN TOPÇU
KEMAL DENİZ AKSOY
EMRE IŞIKLAR

S.A.S. Gurubu
MERT GÖKKAYA (başkan)
GÜÇLÜ YURDUNOL
ERTUĞRUL ERÖZ

İdare Yeri
ŞEHİT ASIM CAD. NO: 51/5-6
80690 BEŞİKTAŞ İSTASBUL
Telefonlar
160 82 11-158 81 81
Yayına Hazırlayan-Teknik Üretim
SAFA TANITIM HİZMETLERİ
Renk Ayrımları
GÜVEN REPRODÜKSİYON
Baskı
ALTAN MATBAASI

Posta Çeki No
328618
Haberleşme Adresi
P.K. 205 BEŞİKTAŞ/İSTANBUL

İLAN TARİFESİ

Arka Kapak Renkli.....2.000.000 TL.
Ön ve Arka Kapak İçi.....1.500.000 TL.
İç Sayfalar Renkli.....900.000 TL.
İç Sayfalar Siyah/beyaz... 700.000 TL.
KDV İLAVE EDİLECEKTİR

İlan Rezervasyonları İçin Telefon
160 82 11

İlanların renk ayrımları ve filmleri müşteriye aittir. İsteyen müşteri için grafik hazırlanır, renk ayrımı yapılır ve kendisine ayrıca fatura edilir. İlanların hukuki sorumluluğu ilan sahiplerine aittir.

Dergimiz basın ahlak yasasına uyar. Gönderilen yazılar yayınlansın, yayınlanmasın iade edilmez. Sipariş edilen çalışmalar dışında dergimize gönderilen malzeme yayına değer bulunması halinde telif ücreti ödenerek yayınlanır.

AYIN GETİRDİKLERİ

21. Yüzyılın eşiğinde 21. sayı dergimizle huzurlarınızdayız. Gitgide artan kalite ve içerik ile daha iyi, daha güzeli size vermek konusundaki savaşımız meyvelerini veriyor. Ancak bizi kamçılıyan şey, daha güzelini verebilmek... Onun için var gücümüzle savaşacağız. Son sayımız için özellikle bizi telefon veya mektupla kutlamak isteyenlerin sayısı dikkati çekecek kadar fazlaydı. Biz size her sayıda bir adım daha ileride olabilmek savaşı içerisindeyiz. İnşallah elinizdeki yeni sayı ile bir adım daha atmışızdır.

Geçen yazımda çıkaracağımız Amigaya özel dergi ile ilgili mektuplarınızı beklediğimi yazdığımda postacımız Memduh bayağı endişelenmişti. Yine "Bol bol bana mektup taşıtacaksınız" diye hayıflanıyordu. Ancak öyle olmadı. Herkes sanki kendisi yeni bir dergiye şartlamışcasına REM'i istiyor, onu da dergimiz 64'ler'in dışında istiyordu. Hemen tespitlerimize göre kararımı söyleyeyim.

"REM için kendini amorti edecek sayıda satış garantisi alamadık. Bu halde onu çıkarmak demek zarar etmek ve bunu bile bile göze almak demek" olacaktır. Bu konuda anlayış, arzuluyan müşterilerimizin derginin içinden çıkarabilecekleri yapıda hazırlanan bölümleri REM'e esas biriktirmeleri ve daha sonra cilt yaptırmalarını tavsiyeden başka elimizden bir şey gelmiyor şimdilik... İnşallah daha mükemmel REM'i müstakil olarak çıkaracağımız günlerde gelecek...

Bu sayımızda neler olduğuna gelince..

Yeni, belki de adını bile yeni duyduğunuz oyun açıklamaları ve Amiga oyunları ile huzurlarınızdayız. Tusker, Strider, Cabal, Ballistix, Thunderbirds bunların bazıları... Assembler kursumuz bu ay bitti. Dr. Ali özçelik abiniz bu aydan sonra yine program ve programcılıkla ilgili sizlere yeni süprizler hazırlıyor.Ayrıca bu sayının hiti Güçlü kardeşimin 3 ay gibi uzun bir süre çalışarak hazırladığı Project Firestart...

Amiga'da Millennium 2.2, Lords Of The Rising Sun, It Came From The Desert ayın hitleri...

Bu sayıdan itibaren S.A.S. başlığı altında yeni bir bölüm açtık. Sanırım hepinizin severek oynadığı Simulasyon, Adventure ve Strateji oyunlarını bu başlık altında daha derli toplu, daha iyi açıklanmış, daha doyurucu resimlendirilmiş olarak göreceksiniz. S.A.S.'ın bu sayıdaki hiti Tarkan Barlas kardeşimizin 1 ay gibi bir sürede hazırladığı WINDWALKER... Ancak bu köşeye Mert ve Ertuğrul kardeşimizde güç verdi. Sizin adınıza onlara teşekkür ediyorum.

Daha iyi , daha güzel ve daha doyurucu bir yılbaşı sayısı için şimdiden çalışmaya başladık. Görüşünceye kadar derslerinizde başarı ve tüm mutluluklar sizin olsun...

Abdurrahman PALA

64'ler ABONELERİNE TENZİLAT YAPAN FİRMALAR

A.B.C BİLGİSAYAR
Baraj yolu 6. durak No:1 Hatıra apt. ADANA Tel: 1728 66
ALTINBAŞAK LTD. ŞTİ.
Sağlık sok. 33/6 Sıhhıye ANKARA Tel: 133 25 07
ABDİ TİCARET
Hürriyet cad. 2/D GAZİANTEP Tel: 178 81 - 240 26
ALTINNESİL BİLGİ İŞLEM MERKEZİ
Işlice mah. Adaş sok. 24/B UŞAK Tel: 148 07
BİLTUR BİLGİSAYAR
PTT Yanı ışıtınlı sok. 5/B BALIKESİR
COMPUTERLAND
Anafartalar cad. 95/4 ANTALYA Tel: 12 12 07
EKİM-2 ELEKTRONİK
Esnaf sarayı kat 3 No: A/329 ESKİŞEHİR Tel: 418 06
KARTAL TİCARET
Hükümet cad. 46 ERZİNCAN Tel: 170 93
İRFAN BİLGİSAYAR MERKEZİ
Hürriyet cad. Keyvan bey pasajı 8-9 GAZİANTEP Tel: 17 861
TEKFON
Şahabiye mah. F.Fevzioğlu cad. 40 KAYSERİ Tel: 124 18-259 58
PRAMİT BİLGİSAYAR LTD. ŞTİ.
İş bankası aralığı 5/B Heykel BURSA Tel: 20 73 08
SİRÇA SARAY
Namık Kemal cad. 52/A İSKENDERUN Tel: 140 41
SEDAN LTD. ŞTİ.
Meşrutiyet cad. 10/39 Bakanlıklar/ANKARA Tel: 118 07 82
OFLUOĞLU TİCARET
Gazipaşa cad. 44/A ZONGULDAK Tel: 117 97
ÖZGÜN PAZARLAMA
Bayol Pasajı No:47 TEKİRDAĞ Tel: 182 83
DATACOM BİLGİSAYAR
Kızılcık cad. No: 5 ESKİŞEHİR Tel: 37 360
BARIŞ BİLGİ İŞLEM
857 sok. Anadolu pasajı 17/A No: 10 KONAK Tel: 25 90 73
IDEASOFT COMPUTER & SOFTWARE HOUSE
1710 sok. 9/2 KARŞIYAKA Tel: 23 33 48
PHONIX COMPUTER HOUSE
İnönü cad. 302 Ademoğlu pasajı 33 HATAY Tel: 31 95 03
TAMER KİTAP KIRTASİYE
1728 sok. 52/A KARŞIYAKA Tel: 68 14 00
TAYLAN TİCARET LTD. ŞTİ
Talatpaşa Bulvarı No: 40 Alsancak / İZMİR Tel: 14 08 82
ZENGER COMPUTER CENTER
Sümer sok. No: 6/B Kızılay ANKARA Tel: 230 23 43 - 230 66 66
ELBİM ELEKTRONİK VE BİLGİSAYAR MERKEZİ
Yeni Ömerli mah. 1 sok. No: 4/B TARSUS Tel: 18 597
BİLDEN BİLGİSAYAR
İstiklal cad. Sahna sok. Ali Han Kat: 5 No: 507GALATASARAY Tel: 152 47 22
BİL-MER
Halkçı sok. 33/7 Bakırköy İşhanı ve çarşısı BAKIRKÖY Tel: 570 34 90
BİL TEK BİLGİSAYAR
Ebuzziya cad. Marmara çarş. kat 1 105 - 106 BAKIRKÖY Tel: 583 14 90
BÜKET BİLGİSAYAR
Osmanağa camii yanı Pavlonya sok. No: 5 KADIKÖY Tel: 347 69 97
BİMOMAK LTD. ŞTİ
Mebusan Yokuşu SSK. İşhanı 220 FINDIKLI Tel: 143 63 42 - 152 08 31
Kızılelma cad. 15/4 FINDIKZADE Tel: 586 67 79
BOĞAZİÇİ BİLGİSAYAR A.Ş.
Abide-i Hürriyet cad. Polat Celil Ağa İşhanı Kat: 3 No: 14 MECİDİYEKÖY Tel: 172 55 54
CAN MÜHENDİSLİK SAN TİC. A.Ş.
Rıhtım cad. Hacıonbaşılar İşhanı Kat: 4 KADIKÖY Tel: 347 30 36,346 33 86
COMPUSHOP
Nadide sok. 33 Bağkur Blokları MERTER Tel: 584 19 44
DATA BİLGİSAYAR
Akaretler Spor cad. 62 BEŞİKTAŞ Tel: 161 30 96
DIJI BİLGİSAYAR DANIŞMANLIK CEM KAPTANOĞLU
Akasya sok. Akasya apt. No: 9/4 GÖZTEPE Tel: 363 31 53
ELECTROMODE
Kayışdağı cad. 280. ÜST GÖZTEPE/ERENKÖY 360 63 92
EMEK ELEKTRONİK
Millet cad. 90/2 FINDIKZADE Tel: 523 11 40 - 525 47 52
EFOR BİLGİSAYAR
Sofular mah. Açıklar sok., 2 FATİH Tel: 532 50 37
FERBİ BİLGİSAYAR LTD. ŞTİ.
Sofular mah. Simitci şakir sok. İrtiş apt. No: 14 Kat:2 AKSARAY/İST
Tel: 524 70 51 (Aksaray Vatan cad. Aksaray Metro Durağı yanı)
GÖGE ADİ. KOM. ŞTİ.
Söğütçeşme cad. 129/7 KADIKÖY Tel: 336 60 34 - 345 06 78
KADIKÖY BİLGİSAYAR
Mühürdar Cad. 70/34 Akmar Pasajı KADIKÖY Tel: 345 06 78
KADRİ ÇAKMAK
Doğancılar cad. 55 ÜSKÜDAR tel: 342 62 61
KİNG LİMİTED
İhlamurdere cad. Yenilik sok. 19/A BEŞİKTAŞ Tel: 161 65 87
MASTER COMPUTER CLUB
Bağdat cad. 298/3 ERENKÖY Tel: 356 44 79
MİKOM BİLGİSAYAR UYGULAMA MERKEZİ
Kayışdağı cad. No: 232 GÖZTEPE/İSTANBUL Tel: 360 03 31
MİNE ELEKTRONİK
Moda cad. 46 MODA Tel: 336 09 16
OSAM LTD. ŞTİ.
Ebuzziya cad. Sakızlı yalı sok. 3 BAKIRKÖY Tel: 583 72 46
ÖLMEZ BİLGİSAYAR
Necip Asım sok. 34/A ÇAPA Tel: 587 72 03
PEGASUS COMPUTER CENTER
Bağdat cad. Köşemiz apt. 290/8 SELAMİÇEŞME Tel: 336 58 89
PEKEN BİLGİSAYAR MARKEZİ
Halitağa cad. Ekşioğlu işhanı 21 ALTIYOL KADIKÖY Tel: 338 30 25
SKY ELEKTRONİK
Valikonağı Cad. Konak Pasajı 109 K :1/38 NİŞANTAŞI Tel: 148 43 83
Ebuziya cad. Özgiray Pasajı 17/32 BAKIRKÖY Tel: 583 54 03
Mimar Kemalettin cad. 37/1 SİRKECİ Tel: 326 58 37
SÜER ELEKTRONİK
Bahariye cad. Akyıldız Pasajı 92 KADIKÖY Tel: 346 24 00
TETİKLER DIŞ TİCARET
Selamsız cad. Eser Çarşısı K:1 No:34/78 ÜSKÜDAR Tel: 334 99 94
UYGAR ELEKTRONİK A.Ş.
Rıhtım cad. Başçavuş sok. Yazıcı oğlu İşhanı 3/54 KADIKÖY Tel: 336 73 54
VOİLET COMPUTER
Bağdat cad. 378/2 ŞAŞKINBAKKAL Tel: 369 05 69
HİKMET BİLGİ İŞLEM MERKEZİ
Şemsettin Günaltay cad. No:205/3 Tüccarbaşı Erenköy /İST.
İDEAL Bilgisayar sistemleri San. ve Tiç. Ltd. Şti.
Atatürk Bulvarı 2. Spor sok. Bulvar Pasajı No:39 Kartal/İSTANBUL
DURAL TİCARET ve PAZARLAMA
Kocamanşur sok. 86/A Şişli/İSTANBUL Tel: 147 40 05
TEKNOLOJİ SANAYİ TİCARET
Sümer mah. 28 sok. No:14 Zeytinburnu/İSTANBUL Tel: 558 12 54

STUNT CAR RACER

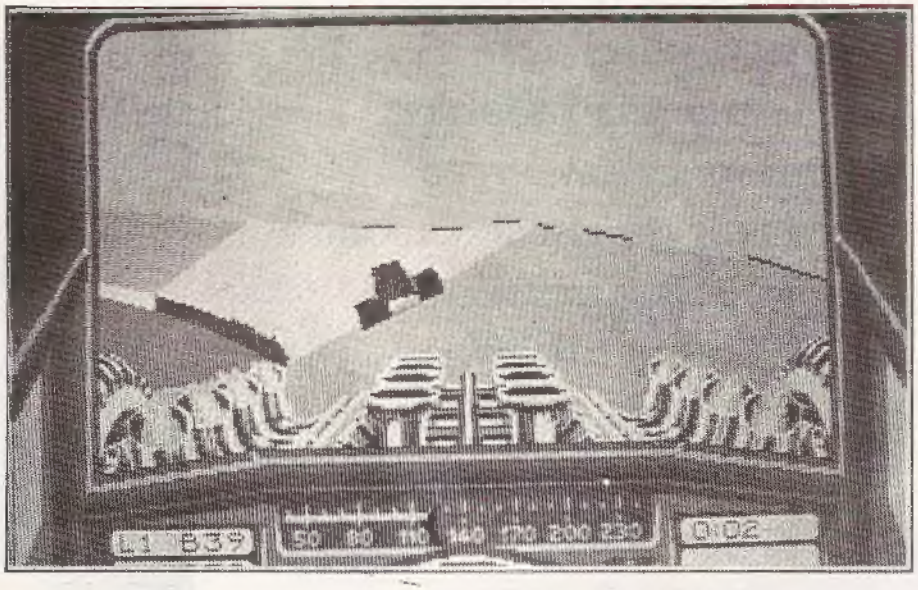
Hani filmlerde tehlikeli araba sahneleri görüpte bunlar nasıl çekiliyor diye merak etmişsinizdir. İşte MICRO STYLE (PROSE) firması bu tehlikeli işin içine girmemizi sağlayacak bir oyunu Kasım başlarında piyasaya sürdü. Bu gibi büyük bir heyecan içinde STUNT CAR'ın başına oturuyor ve bir türlü kalkamıyoruz. Stunt Car çok değişik pistlerde başka bir sürat aracına karşı yapılan bir mücadeleden ibaret. Oyunumuzda kontrol ettiğimiz Ferrari V8'in iç kontrol panelinden piste bakıyoruz, fakat kesinlikle bir simulasyon oyunu gibi klavye kontroluna ihtiyacımız yok. Bulunduğumuz pozisyondan Ferrari V8'in korkunç derecede güçlü motorunu görebiliyoruz. Ayrıca arabanın iç panelinden hız ve zaman gibi etmenleri izleyebiliyoruz.

Yarışa geçmek için her turnuva türü oyunda olduğu gibi önce bir menüyle karşılaşıyoruz. Bu menüdeki seçenekler sırasıyla şöyle:

1- PRACTICE: Oyundaki pistlerden herhangi biri üzerinde alıştırma yapmak istiyorsanız bu seçeneğe baş vuracaksınız.

2-HALL OF FAME: Yarıştaki puanlamayı ve durumunuzu gösteren istatistik ekranı.

3- START THE RACING SEASON: Gerçek oyuna başlamak için bu seçenekten faydalanacağız. Buraya girdiğimizde önce oyuncu sayısını belirlememiz gerekiyor. Ardından ismimizi yazıyoruz ve yarışacağımız pisti 3 boyutlu olarak izliyoruz, bu ekranda joy.u sağa sola oynatarak piste değişik açılardan bakabiliriz. Ateşe bastığımızda ise yarışa başlıyoruz. Yarışın yapılacağı pist yerden 9-10 m. kadar yüksekte. Burada bilgisayarın yönettiği arabaya karşı yarışıyorsunuz ve pisti 3 kez dolaşıp bilgisayardan önce ipi göğüslemeniz gerekiyor. Ancak böyle 2. tura geçebilirsiniz. Yarışa başlarken bir vinç sizi alıp platformun üstüne bırakıyor. Buradan sonra start veriliyor ve tehlikeli yarış başlıyor. Joystick kontrolleri pek karmaşık değil, sağ, sol, ileri,geri ve ateş yetiyor. Yarışa başlarken joysticki ileri iterseniz normal bir şekilde hızlanırsınız, fakat ateşe basarsanız V8'in turbo motorlarını ateşler ve anormal bir şekilde hız alırsınız. Fakat bu süper hızla virajları almak çok zor oluyor. Bazen platformlar arasında boşluklara rastlıyoruz. Bunların üstünden atlamak için turbo motorlarla çok hızlı gelmemiz gerekiyor. Eğer zamanlamayı ayarlayamazsanız atik davranarak joysticki geri çekin ve geri geri gelerek tekrar deneyin. Eğer rampanın yanından veya bu sözünü ettiğim boşluklardan birine düşerseniz zaman



kaybediyorsunuz. Bu oyuna pek etki yapmıyor ama sadece diğer yarışçının size yetişip geçmesini sağlıyor. Ayrıca oyundaki düşüş sahneleri gerçekten müthiş güzel yapılmış. Havada iken biraz sağa sola yatıyorsunuz ve yere düştüğünüzde de biraz ilerleyip toprak sıçratarak duruyorsunuz. Hemen ardından vinç sizi tekrar piste çıkartıyor. Ekranın üst kısmındaki 10 çizgi haklarınızı temsil ediyor. Her düşüşünüzde oyuna baştan başlamak zorunda kalıyorsunuz. Oyunu bitirebilmek için 4 pisttede tam başarı sağlamanız yani bilgisayarı geçmeniz gerekiyor. Ve bunu gerçekten başarabileceğinize inanıyorsanız hemen STUNT CAR'ı oynamalısınız. Çünkü sizi çok güzel bir final sahnesi beklemekte...

Stunt Car'ın tek parça olması kaset kullanıcılarını sevindirdi. Fakat disk kullanıcılarını "Acaba bu oyun bir disket sürseydi daha mı güzel olurdu?" diye bir düşünceye sokuyor. Fakat yinede 64'ün grafik yeteneğini çok iyi kullanan bu oyunu kaçıranlar yazık ederler...

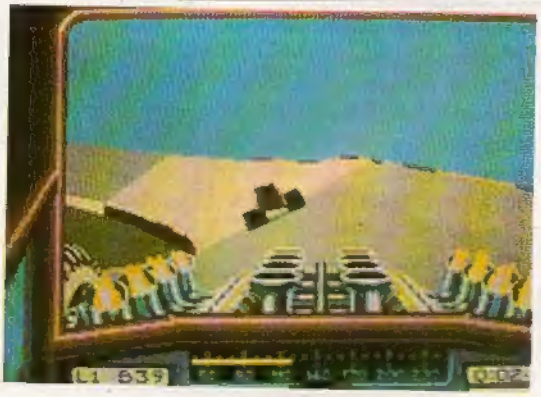
ORHAN CEVHER

GRAFİK	% 100
SES-EFEKT	% 76
MÜZİK	YOK
OYNANABİLİRLİK	% 100

%94

İÇİNDEKİLER

9- FREDDY HARDEST
10- MOVING TARGET
12- BALLISTIX
13- ACTION FIGHTER
14- ALTERED BEAST
16- KENNY DAGLISH
17- THUNDERBIRDS
21- BİLGİSAYAR VE SATRANÇ
22- PASSING SHOT
24- CHAMPIONSHIP WRESTLING
25- TERRY'S BIG ADVENTURE
28 LORDS OF THE RISING SUN (AMIGA)
31- MILLIENNIUM 2.2 (AMIGA)
36- NORTH & SOUTH (AMIGA)
37- SHUFFLE PUCK CAFE (AMIGA)
38- IT CAME FROM THE DESERT (A)
41- STRIDER (AMIGA)
42- BEACH VOLLEY (AMIGA)
44- ASSEMBLER
47- STRIDER
49- SUPER SPORTS
51- CABAL
53- TUSKER
55- PROJECT FIRESTART
59- WINDWALKER
64- SNOW STRIKE
66- İLK 20 (COMMODORE-AMIGA)



ŞİMDİ DERLENİP TOPLANMAK ZAMANIDIR!

REPA

BİLGİSAYAR MALZEMELERİ LTD. ŞTİ.

REPA size benzerlerinden birçok yönden üstün bilgisayar masaları ve destek üniteleri sunuyor.

Dilerseniz taksitle edinebileceğiniz REPA Bilgisayar Mobilyaları tüm sisteminizi bir araya toplamak ve kompakt tasarımı ile en fonksiyonel kullanımı sağlamak için idealdir.

- DİŞBUDAK KAPLAMA
- KENARLARDA MASİF
- PORTATİF TEKERLEKLER
- NATUREL VEYA SİYAH RENK
- KOLAY MONTAJ VE SÖKÜM İMKANI

ERG 80
80 cm x 70 cm x 50 cm
Bilgisayar Masası

EVDE

DİLERSENİZ SİYAH ...

ERG 65
65 cm x 70 cm x 45 cm
Printer Masası

DİLERSENİZ NATUREL...

OFİSTE

ERG 100
80 cm x 105 cm x 50 cm
Bilgisayar Masası

ERG 110
80 cm x 140 cm x 50 cm
Bilgisayar Masası

ERG MOD
65 cm x 40 cm x 35 cm
Çekmeceli Modül

PEŞİN VE TOPTAN SATIŞLAR

REPA LTD. ŞTİ.
Mazhar Öktel Sokak
Sümer Ap. no. 16/4
80260 ŞİŞLİ İSTANBUL
TEL: 132 29 19 - 148 40 17
(fax) 140 17 03

TAKSİTLE SATIŞ

LİNK MARKETING
Kazancı Yokuşu no. 10/2-3
TAKSİM - İSTANBUL
TEL: 152 33 20 - 151 31 62

	PEŞİN	TAKSİTLE BAKİYE	TOPLAM
ERG 80/N	33.000.-	33.000.-x5 AY	198.000.-
ERG 80/S	36.000.-	36.000.-x5 AY	216.000.-
ERG 100/N	41.000.-	41.000.-x5 AY	246.000.-
ERG 100/S	43.000.-	43.000.-x5 AY	258.000.-
ERG 110/N	45.000.-	45.000.-x5 AY	270.000.-
ERG 110/S	48.000.-	48.000.-x5 AY	288.000.-
ERG 65/N	32.000.-	32.000.-x5 AY	192.000.-
ERG 65/S	35.000.-	35.000.-x5 AY	210.000.-
ERG MOD/N	43.000.-	43.000.-x5 AY	258.000.-
ERG MOD/S	45.000.-	45.000.-x5 AY	270.000.-

KDV İLAVE EDİLECEKTİR.

LAST FIGHT

Exloading Fist + dan sonra ülkemize yeni bir karete oyunu geldi, LAST FIGHT. Oyunun güzel grafik dizaynlı olması eminimki karete meraklılarını sevindirecek. Oyunumuzda hareket ve grafiklerin canlı olması bizi ekrana bağlayacaktır. Joystick harekewtleri ise ;

joy+fire zıplama, fire yumruk, joy sağa +fire tekme, joy aşağı+fire aşağı tekme. Oyunumuz iki bölümden oluşuyor ve her bölümde üçer defa dövüşüyoruz. Burada rakibinizi yukarıdan tekmelerle dövebilirsiniz. İkinci roundda ise dövüiş biraz zorlaşıyor. Rakibiniz alttan tekmelerle üstünüze gelmeye başlıyor. Rakibinizin tekmelerinden kurtulup yumruk veya tekme ile dövebilirsiniz. Üçüncü raund ise ilk bölümün son kısmında düşmanımız yumruk ve aşağı tekmelerle saldırıyor. Burada rakibe iyici yaklaşıp onu tekme veya yumruklarla dövebilirsiniz.

İkinci bölüm ise Japon evlerinin önünde gerçekleşiyor. Bu bölümde rakibiniz size havadan saldırıyor. Bu saldırma sırasında yumruklarla sizi devre dışı bırakmaya çalışıyor. Bu raundu aldığımızda ise daha zor bir rakiple dövüşmeye çalışıyorsunuz. Burada rakibinizin hareketleri hızlanıyor ve sizin zayıf anınızı bulduğu zaman sizi yere deviriyor. Son bölümde ise rakibiniz daima savunma yapıyor. Burada yapmanız gereken en doğru şey onun zayıf tarafını bulup saldırmak. Eğer bu şekilde dövüşürseniz ve son ekrana ulaşırsanız son ekran gerçekten çok güzel yapılmış.

Dövüşçünüzün bantı bir taş üzerine koyulmuş, üzerinde Japonca yazılar yazıyor. Oyun yazımın başlangıcındada dediğimiz gibi gerçekten çok harika. Grafik dizaynı ve odaların canlılığıyla oyun bütünleşiyor. Kısacası karete meraklıları için gerçekten tavsiye edebileceğim bir oyun...

KORHAN TAMAN

GRAFİK	% 80
SES-EFEKT	YOK
OYNANABİLİRLİK	% 83

%72

INDIANA JONES III

Indiana Jones III'te istediğiniz leveldan başlamak istermisiniz? F, L, S ve H tuşlarına aynı anda bastıktan sonra 1-4 tuşlarından birine basarak istediğiniz levelı oynayın.

SUADİYE
Aydın Sokak No:10
İstasyon Civarı
372 33 03

UFO

BAKIRKÖY
İstasyon Caddesi
Pelin Pasajı Kat:2
572 13 17

COMMODORE VE AMIGA PROGRAMLARI

ŞİMDİ PRESTİJİNİZ DAHA ÇOK. ÇÜNKİ UFO PRESTİJ KARTINIZ HAZIR...GELİN AVANTAJLARINIZI ÖĞRENİN...
ARTIK YÜZLERCE KİŞİ VAR. KENDİ YAPTIĞI OYUNLA OYNAYAN, ARKADAŞINA FİYAKA YAPAN. UFO OYUN SETİ İLE SİZDE KENDİ OYUNUNUZU YAPABİLİRSİNİZ. 18*24 LUX KUTUDA 15 SAYFALIK AÇIKLAMASI İLE BİRLİKTE. PROGRAMLAMA BİLMENİZE BİLE GEREK YOK.
DOUBLE CROSSING ÇEKİM. TÜRKİYEDE İLK DEFA. TEYBİNİZDE ÇALIŞMA ŞANSI ÇOK YÜKSEK ÇİFT ÇEKİM SİSTEMİ.
HAZIR OYUNLARIMIZ. ORİJİNAL GRAFİKLİ VE MÜZİKLİ YÜKLEMELİDİR. KARTPOSTAL FOTOĞRAFLI VE KONTROLLÜDÜR. HEPSİ STANDART 9 AYARLIDIR.
SÜPER OYUN EDİTÖRÜ I VE II. KALİTELİ OYUN GRAFİĞİ YAPIMINDA KULLANABİLECEĞİNİZ MÜKEMMEL BİR EDİTÖR. SEKİZ SPRAYTI AYNI ANDA TEST VE KOORDİNE EDEBİLİR. ÇOK BÜYÜK HIRES VEYA MULTICOLOR SPRAYTLAR HAZIRLAYABİLİRSİNİZ. TÜRKÇE AÇIKLAMASIYLA.
UFO GRATEX SİSTEM ÇEKİM. NORMAL FİYATA GRAFİK YÜKLEMELİ VE İSMİNİZLE DİLERSENİZ SEVDİĞİNİZ FUTBOLCU VEYA TAKIM RENK VE AMBLEMLERİYLE ÇEKİM.
ORİJİNAL OYUNLAR. LOLITA STRIP TAVLA - RASTAN - PLATOON - GRAYZOR TÜRKİYEDE TAMAMI SADECE BİZDE.
TÜM PİYASA OYUNLARI-AYIN OYUNLARI kaset, disket. PİYASADAKİ TÜM OYUNLAR MEVCUTTUR. INDIANA JONES III, BATMAN, BUFFALO BILL SHOW.

NOT: 20.000 TL. üzerindeki siparişlerinizde posta ücreti alınmaz. Oyun listeleri gönderilmeye başlanmıştır. Utility listemizde hazırlanmaktadır.

FREDDY HARDEST II

Freddy Hardest 1'i oynayıp bitirenler oyunun 2. bölümünün Manhattan'ın güneyinde geçeceğini haber almışlardı. Uzun bir bekleyişten sonra arcade oyuncuları Freddy Hardest 2'ye kavuştular, fakat bu bekleyiş biraz boş çıktı.Çünki oyunun grafikleri pek iç açıcı değil. Spectrum kalitesinde mavi üstüne çizilmiş karışık grafikler çok göz alıyor. Oyun oynanış açısındanda VIGILANTE'ye benziyor.

Oyunumuzun konusuna gelince,Manhattan'ın güneyi gansterler tarafından esir kent haline getirilmiş ve dışarıyla olan tüm bağlantıları kesilmiş. Kahramanımız Freddy, bu şehri gansterlerden temizlemek ve halkı özgürlüğüne kavuşturmak için dövüşmeye başlamış.Freddy oyunumuzda üstün bir dövüşçünün tüm niteliklerine sahipmiş gibi dövüşüyor. Hareketler iyi animate edilememiş.

Oyun Manhattan'ın güneyindeki limanlarda ve serseri mahallerinde geçiyor. Bir çok acayip adamlar Freddy'e acımasızca 5'er 6'şar saldırıyorlar. Çok yakınımıza gelince enerjinizi emmeye başlıyorlar. Adamlar ellerinde elektrikli testereyle saldırıyorlar ve sizi ikiye biçmek için birbirleriyle yarışıyorlar.Bunlardan hızla kaçabilirsiniz ama bir sürü adam peşinize düşecektir. Buda durmamanız gerektiğini anlatır, durduğunuz anda tepenize biniyorlar. Freddy'nin belli bir enerjisi ve 5 tane hakkı var. Bunları altta resmin yanında görebilirsiniz. Oyunumuzda bir çok engeller var, bunlardan biride birden bire peşimize takılan yük arabaları. Bunlardan kurtulmak için olanca gücünüzle koşun, bir süre sonra ya peşinizi bırakırlar yada vinçlerden birine toslayıp dururlar.

Oyunda kullanacağınız en önemli hareket havada uçarak tekmedir. Bunun için joysticki yukarı itip ateşe basmalısınız, böylelikle bir seferde 3 adama vurabilirsiniz. Oyunun tüm bölümü aynı yerlerde geçiyor, değişen hiç bir şey yok, zaten oyunda tek güzel grafik backgrounda oturtulmuş balıkçı teknesi. Oyunda 5 bölüm var. âu bölümler biterken Freddy hangarın içine giriyor. Sonra tekrar limanların oradan devam ediyor. Oyunumuzu Navy Moves'u yapan DYNAMICS firması yapmış ama bu oyunun geleceği pek parlak değil gibi... Freddy 2'nin birde son ekranı var. Burada 3. bölümün bir düşman gezegeninde geçeceği söyleniyor.

Freddy Hardest bence iyi bir oyun değil. Grafikleri ve sesi daha iyi olabilirdi. Neden uğraşmamışlar anlamıyorum. Eğer bilgisayarcınızdan yeni oyunlar almak istiyorsanız Freddy Hardest 2'yide alabilirsiniz ama bir tek oyun alacaksanız size Freddy'i tavsiye etmem...

TARKAN ATAMAL

GRAFİK	% 33
SES-EFEKT	% 60
MÜZİK	YOK
OYNANABİLİRLİK	% 60

% 60

SPACE ACE

Daha önce DRAGON'S LAIR adıyla bütün dünyayı kasıp kavuran ve "KARTOON GAME" yani çizgifilm niteliğindeki oyun bilgisayar dünyasındabüyük yankı yapmıştı. İşte yine aynı firma bir evvelki oyunun devamı niteliğinde bir oyun daha yaptı. Bu oyun amigacılara özel ve 512K bilgisayarlarda çalışıyor.

MOVING TARGET

Dünyamız kötü profesör ve diktatör askerleriyle karşı karşıya. Herkes çaresiz ve perişan. Bu durum Murhpy adlı bir komandonun canını sıkmış ve profesörün üstün bir savunmayla korunan şehirlerini yok etmek için yola çıkmıştır. Burada kontrol artık sizin. Yazıdanda anladığınız gibi Murhpy adlı komandoyu yönetiyorsunuz. Elinizde sınırlı bir cephanesi olan otomatik tabancayla profesörün askerlerine karşı savaşıp, yeraltı şehirlerinde olan toplam 4 bomba yuvasını bulup, bombaları aktif hale getirerek çıkışa ulaşmanız lazım. Ekran çoğu oyunda olduğu gibi iki kısma ayrılmış. Üstte siz ve düşmanlarınız televizyon ekranı gibi bir çerçeve içerisindesiniz. Altta ise cephanenizi, puanınızı, kalan enerjinizi, bombaların ve anahtarların sayılarını belirten göstergeler mevcut. Oyun alanı çok geniş. Ekranda önünüze ağaç kütükleri çıkana kadar sağa ve sola doğru koşabilir, merdivenlerle aşağıya veya yukarıya gidebilirsiniz. Oyun sırf bu labirent tipli yapı tarzıyla çok karışık. Bundan dolayı hangi katları dolaştığınızı aklınızda tutun. Oyunda her taraftan askerler çıkabilir. Bunları menzil gerektirmeden elinizdeki maksimalı tabancayla çok rahat yok edebilirsiniz.

Birde köpekler var bunlar çoğunlukla uyuyorlar ve siz yaklaştığınızda uyanıp zarar veriyorlar. Bunları öldürmek olanaksız, ancak üstünden atlayabilirsiniz. Yolda bulacağınız ilaç ve yemeklerle enerjinizi arttıra bilir, bomba ve mermilerl cephanenizi çoğaltırsınız. Ayrıca çok sert adam yok ederek çıkan bonus ekranında puan, cephane, yiyecek alabilirsiniz. Bombaları belli bir sıraya göre bulmanıza gerek yok. Bomba yuvalarına girerken veya çıkış giderken önünüze kırmızı kapılar çıkacaktır. Topladığımız anahtar sayısı kadar bu kapıları açabiliriz. Bunun için anahtar toplamayı ihmal etmeyin. Bütün bombaları çalıştırıp çıkışı ararken sakın diğer bombalara dokunmayın. Çünki bombalardan biri saf dışı kalıyor. Önemli bir yere veya bölgeye gelirken top yuvaları var. Bunlar o bölgeyi koruyorlar. Bunların atışlarından eğilerek kurtulabilirsiniz. Ayrıca her kattaki sarkıtlara ve mayınlara dikkat. Bu kadar şeyin yanına birde zaman eklenmiş. Bunlara rağmen EXIT yazan tünele vardığınız zaman sizi kutlayan ve kahramanlığınızı öven bir ekran çıkıyor.

Moving Target grafik ve konu bakımından Running Man'e çok benziyor. Grafikler ve müzik güzel. Ama oyun konusunun sadeliği ve oyunun zorluğu istikbalini parlak kılmayacaktır.

BARIŞ YALÇINKAYA

64'ler sayfa 10

“diş macunumuzu biliyoruz”

BALLISTIX

Alışılagelmiş tek düze oyunlardan sıkıldınızmı? Artık oyunlar sizi eğlendirmiyormu? Yoksa oyunlar size zormu geliyor? Eğer cevabınız evet ise birde BALLISTIX'i deneyin. Belirttiğim gibi Ballistix diğer oyunlara göre çok farklı. Bu farkındanda dolayı çok eğlenceli. Siz bir çeşit yaratık tarafından esir alınmışsınız ve yine bir çeşit maç yaparak elinden kurtulacaksınız. Siz bir oku yönetiyorsunuz. Amacınız, okunuzdan çıkardığınız toplarla demir bilyeyi yukarı kaleye atmak. Fakat bilye devamlı hareket halinde olduğuiçin bu sandığınız kadar kolay değil. Bazen öyle anlar oluyorki bilyeyi kendi kalenize bile atabiliyorsunuz. Bir bölümde üç gol atarsanız kazanır ve diğer bölüme geçersiniz. Eğer üç gol yerseniz oyun biter. Okunuz otomatik olarak bilyeye dönüyor. Ayrıca top saymız belirli bir süre için sınırlı. Bu yüzden toplarınızı boş yere harcamayın. Oyunu iki kişilik oynarsanız (bunun için joystick resimleri bulunan ekranda 2'ye basın, tek kişilik için 1'e basın) topların kontrolu bir size, bir rakibinize geçiyor. Fakat iki kişilik oynamak çok zevkli. Bunun yanı sıra leveller değiştikçe oyunda gittikçe zorlaşıyor. Örneğin bilyenin yerini değiştiren oklar, bilyeyi sektiren yaylar, zıplatan çukurlar vb. Birde her safhada karşınıza harfler çıkıyor. Bu harfleri toplarınızla alabilirsiniz. Her aldığınız harf ekranın üst köşesine eklenecektir. Eğer "RICOCHET" kelimesini oluşturursanız ekstradan 10000 puan alırsınız. Bunların

yanısıra bazı objeler beliriyor. Bunlarıda yine toplarınızla alabilirsiniz.Bunlardan bazıları bilyenin kalenize girmesini engelleyen bir kalkan görevi gören "shield" ve birden fazla topun oluşmasını sağlayan siyah yuvarlak şekildir.

Oyunda kolaylık olarak joystick resimlerinin olduğu ekranda space tuşuna basarsanız karşınıza "BALLISTIX OPTIONS" adında iki menü çıkar. 1. menüde şu seçenekler var:

GRAVITY POWER· Bunu ne kadar fazlalıştırırsanız bilye o kadar hızlanır ve sizin kalenize doğru hareket eder.

ARROW POWER: Bununla okunuzun gücünü arttırıp azaltabilirsiniz.

NUMBER OF GOALS: Bununla her levelda kaç gol atanın kazanacağını belirtirsiniz.

NUMBER OF GAMES: Kazananın kaç levelda belli olacağını seçebilirsiniz.

İkinci menüde ise ayarlamalar şöyle:

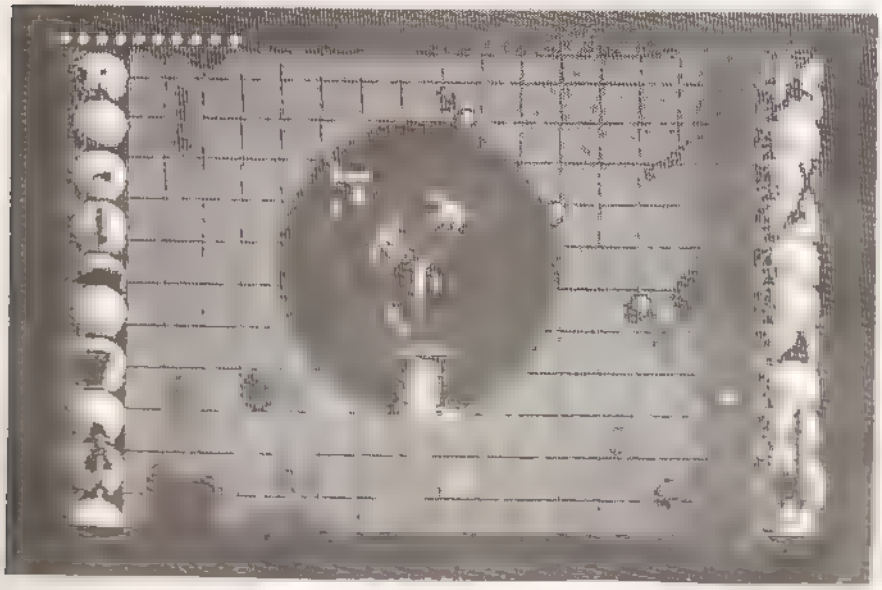
NUMBER OF BALL: Atacağınız top sayısını azaltıp çoğaltabilirsiniz.

START SCREEN: İstediğiniz bölümden başlayabilirsiniz.

BALL TIME: Attığınız topların etkisi belli bir süre devam etmektedir. Bu seçenek bu süreyi ayarlıyor.

Tüm bu özellikleriyle BALLISTIX bence vakit geçirmek için bire bir ve kesinlikle alınması gereken bir oyun.

TARKAN ATAMAL



GRAFİK	% 80
SES-EFEKT	% 67
MÜZİK	% 35
OYNANABİLİRLİK	% 90
ZORLUK	% 30

% 75

ACTION FIGHTER

Çok yönlü bir Shoot'em up'a ne dersiniz? Cevabınız evetse size söyliyeyim. ACTION FIGHTER bölümleri ilerledikçe güzelleşen ve zevkli olan bir Shoot'em Up.

Diğerleri gibi bir uzay savaşı veya uçak savaşı değil. Oyun beş bölüm yani beş görevden oluşuyor. Siz de, 2000 yılının dedektifi olarak bu görevleri tamamlıyorsunuz.

İlk görev düşman denizaltılarını yoketmek. Yola, sokaklarda bir motosikletle başlıyorsunuz. Ekranın üst kısmı skorunuzu, zamanınızı, haklarınızı ve bulunduğunuz bölümü gösteren kısım. Motosiklete hız kazandırmak için joystick'i ileri itin. Joy. sağ, sol'unda hareket etmek için kullanın. Yolda sizden başka: motorlar, ambulanslar, arabalar ve jipler var. Bunlardan, ufak olanlarını ateş ederek, diğerlerini yanlarından iterek öldürün. Siz ilerlerken bazen bir helikopter geliyor ve düşmanlarınız kaçıyor, bir süre sizinle geldikten sonra sizden ayrılıyor. Helikopterin dışında bir de kamyon var. Kamyon geldiği zaman kamyonun içine girmelisiniz. Bunu yapmak çok kolay. Hemen arkasına geçin, otomatikman içine girer ve bir süre sonra çıkarsınız. Epey ilerledikten sonra yoldan alabileceğiniz bir aletle bir Porche'ye dönüşebilir, almazsanız motor olarak devam edersiniz. Porche' büyük arabaları da tek vuruşta yok edebilecek güçte. Gene aynı şekilde epeyce ilerledikten sonra aracınız bir uzay gemisine dönüşüyor. Uzay geminizle denizin üzerinden uçarak denizaltıları aramaya başlıyorsunuz. Tabii bu seferde düşmanlarınız: uçaklar, füzeler, ve düşman uzay gemileri. Ayrıca denizdeki gemiler de çok büyük sorun yaratıyor. Denizi geçince tank birlikleriyle dolu olan bir kumsala ulaşıyorsunuz. Birkaç kez aynı şekilde ilerledikten sonra esas hedefinize ulaşıyorsunuz. Denizaltılar devamlı dalıp tekrar yüzeye çıkıyorlar. Böylece onları vurmak güçleşiyor. Sizin ateş etmenize yardımcı olan bir de hedef var. Bu, uçağınızla aynı anda hareket eder. Uçağınızın iki çeşit ateşi var: 1. lazer 2. bomba. Siz ateş tuşuna bastığınızda ikiside ateşlenir. Fakat bombanın ikinci bir defa ateşlenmesi için düşüp patlaması lazım. Hedefi ayarlıyarak denizaltı suyüzündeyken bomba bırakıp patlatın. Dört denizaltıyıda patlattığınız zaman ikinci göreve geçersiniz.

İkinci görevde, size verilen görev 7 tane düşman tankını etkisiz hale getirmek. Oynama şekli ilk bölümdekinin aynı fakat Background'da köprüler var, ve düşmanlarınız biraz daha güçlü. İlk kısmı önce motosiklet sonra Porche olarak bitirdikten sonra gene uzay geminize atlıyorsunuz. Bu seferki uçağınız biraz daha farklı. Yolda alabileceğiniz bir aletle uzay geminiz arkasından bumerang atabiliyor. Denizdeki gemilerle ve adalardaki tank birlikleriyle uğraştıktan sonra yoketmeniz gereken tanklara varıyorsunuz. Tanklar size göre müthiş büyük. Devamlı ateş ediyorlar. Fakat hepsi de tek bir atışta ölüyorlar. Bu görevde elde edeceğiniz başarı ile üçüncü bölüme geçiyorsunuz.

Üçüncü görev sizi 3 savaş helikopteriyle karşı karşıya getiriyor. Bölümün başlarında aynı düşman ve Background'a bir de ikili motosikletliler eklenmiş. Bunlar diğer ufak motosikletlerin aksine ateş edebiliyorlar ve genelde atışları hedefini buluyor. Gene gelelim bölüm sonuna... Helikopterler teker teker saldırıya geçiyorlar. Sizi devamlı ateş yağmuruna tutuyorlar. Seri atışlarla hepsini temizleyebilirsiniz.

Sondan bir evvelki olan dördüncü bölüm de göreviniz 6 Super Tank'ı bombalamak. Bu bölümde uzay aracınız gene değişiyor. Ayrıca yeni düşmanlarınız da var: Zeplinler, kalkmaya hazır uçak ve helikopterler, onları koruyan uzay gemileri Bölümün son düşmanları olan tanklar evvelkileri gibi çok büyük ve güçlü. Tankların dışında bir de ekranın en gerisinde ara sıra hareket geçen lazer var. Tankları yokettiğinizde son bölüme geçiyorsunuz.

Son göreviniz iki çok güçlü uçak gemisini havaya uçurmayı gerektiriyor. Başlarda dikkat etmeniz gereken tek şey rampalar. Diğer bölümlerde normal birer rampa olan bu yerlerin üstünden son bölümde geçmeye karar verirseniz hızlanıp atlayın derim. Aksi takdirde direk rampanın gerisindeki suya düşersiniz. Bunu dikkate alarak son hedefinize ulaşmaya çalışın. İşte şimdi geldik en güçlü düşmanınıza. Tahmin ettiğinizin aksine küçük çizilmiş olan uçak gemileri çok çok güçlüler. İkiside devamlı üçer üçer ateş ediyor. Onların hışmından kurtulabilirseniz oyunu tamamlamış oluyorsunuz.

ACTION FIGHTER güzel bir oyun. Ufak grafikleri, gıcık müziği ve olmayan ses-efektleriyle oynamaya devam ettiğiniz takdirde size zevkli dakikalar yaşatabilir. Ama genede Trainer'lı değilse almayın. Hepinize neşeli günler.

Mert HEKİMCİ

GRAFİK: 7
MÜZİK: 6
SES: 0
OYNANABİLİRLİK: 8
GENEL: 7

ALTERED BEAST

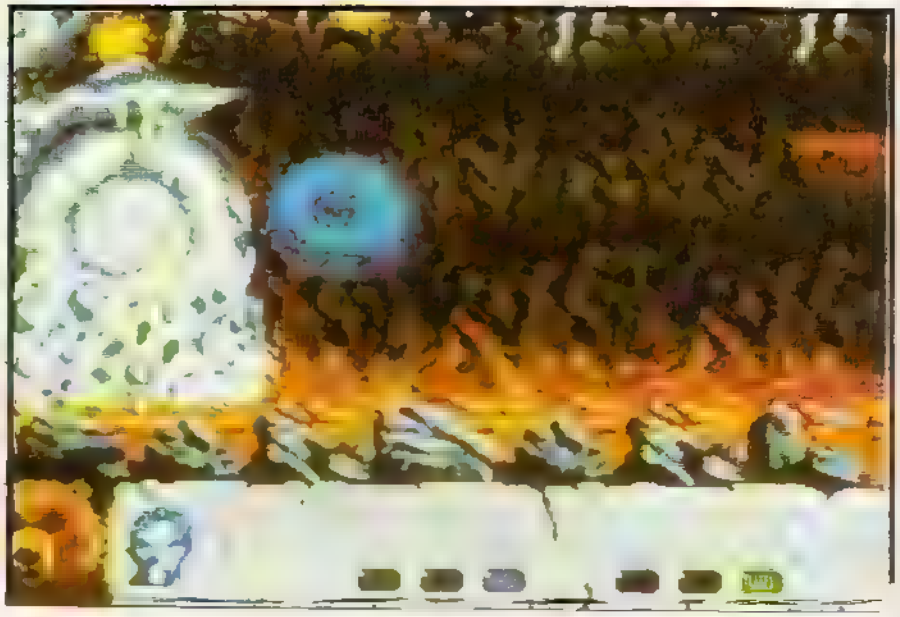
Zamanımızdan binlerce yıl önce evren adını verdiğimiz sonsuz boşluğun uzak köşelerinden birinde Titan adındaki gezegende hiç kimsenin hayal bile edemeyeceği güzellikler içinde yaşayan iyi insanlar vardı. Herkes birbirine yardım ederdi . zamanını nasıl geçtiğini kimse anlamazdı . Ama her güzel şeyin bir sonu vardır değilmi ? Titan'ında sonunun gelmesi uzun sürmedi.

Bir gün Atlantis ve Mu arasında büyük bir savaş baş gösterdi . Uzun yıllar süren bu savaş sonunda yönetimi ve sahibi el değiştiren gezegenlerdeki insanlar uzaya dağıldı ve büyük bir çoğunluğu Titan'a geldi bunların içinde haydutlar,kanun kaçakları çoğunluktaydı bu kişiler Titan'ın düzenini tamamen bozdular. Bu gezegen günden güne bozulmaya yaşlanmaya başladı önceleri Titan'ı rüyalrında gören insanlar artık kabuslarında görmeye başladılar. Titan halkı koloniler halinde yeni gezegenlere doğru yola çıktılar. Fakat uzay gemisi sayısı az olduğu için halk içlerinden çok kişiyi geride bırakmak zorunda kaldılar. Ve cesaretli biri olan Portan geride kalanları kurtarmak için döndü. Portan'ın onları kurtarıp kurtaramadığını bilmiyorum. Ama bizim kontrolumuzdaki Portan'ın, geride kalanları tekniğine sahip olmasıdır. Bunları kullanarak tüm kötü adamları saf dışı bırakabiliyor. Titan'ın taptığı varlık bir beyaz kurt heykeli ve bunun güçlü bir doğa tanrısı olduğuna inanıyor. Titan halkı gerçekten böyle bir tanrı varki, bu oyunda Portan'a yardım ediyor. İlerlerken yolun üstünde göreceğiniz yanıp sönen kurtlara vurursanız bir güç topu çıkar. Bunlardan 3 tane aldıktan sonra bir yaratığa dönüşüyorsunuz. Ancak bu yaratıkla, bölüm sonunda çıkan canavarı altedebiliyorsunuz. Yaratığa dönüşmeden tekniği kullanıyor. Joystickin ateş tuşuna basınca yerden tekme atıyorsunuz. Sağa çekip ateşe basınca normal yumruk, aşağı çekip ateşe basınca yerden yumruk, yukarı itip ateşe basıncada zıplayarak tekme atıyorsunuz. Bir kurt gördüğünüzde çabuk davranıp yerden yumruk veya yerden tekme ile vurmalı ve çıkan kristali toplamalısınız. Bir adam yaklaşık 4-5 vuruşta yok oluyor. Portan her bir bölümde değişik bir canavara dönüşüyor. Bu canavarlar genelde tek hareket yapıyorlar fakat çift hareket yapabilenleride var. Her canavarı geçtiğinizde Titan'ın yeni lideri karşınıza çıkıp, güç kristallerini sizden söküp alıyor. Sonunda onuda yenip halkımızı kurtarıyorsunuz ve yeni ufuklara doğru yola çıkıyorsunuz. Bunlar size değişik grafikler halinde anlatılıyor ve oyunda 7-8 tane son ekran grafiği var.

Altered Beast gerçekten iyi planlanıp hazırlanmış bir oyun. Grafikler mükemmel olmasada iyi sayılır. Oynanabilirlik olarak bize dövüş oyunlarını anımsatıyor. Her level arasında o bölüme ait bir grafik çıkıyor ve güzel bir müzik çalıyor. Bu tür oyunları sevenler hemen alsınlar.

ORHAN CEVHER

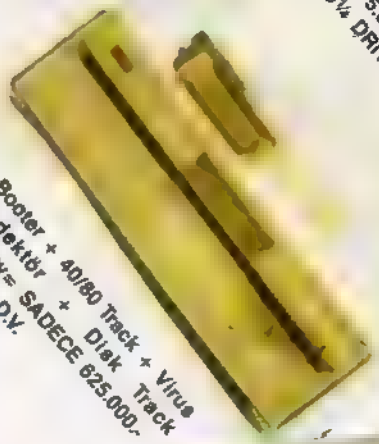
GRAFİK	% 67
MÜZİK	% 60
SES-EFEKT	YOK
OYNANABİLİRLİK	% 92



ARADIĞINIZ

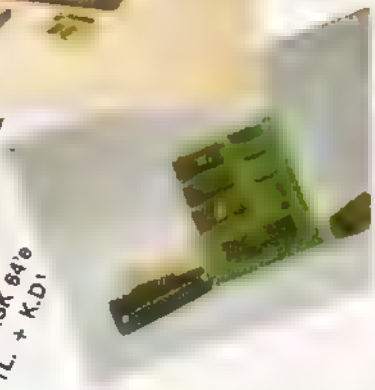
BİLTEK DE

Türkiye genelinde cazip koşullarda bayilikler verilecektir.



Booter + 40/80 Track + Virus Dedektör + Disk Track Display= SADECE 625.000.- TL. + K.D.V.

AMIGA 5¼ DISKDRIVE (TEAC) + DF-1 Booter + 40/80 Track MSDOS 575.000.- TL + K.D.V. AMIGA 5¼ DRIVE + DF-1



AMIGA 3,5 DİSKDRIVE MS-DOS UYUMLU CITIZEN MARKA 525.000.- TL. + K.D.V.

ÜSTELİK UYGUN FİATLARLA

DOLPHINDOS 2.0 1514-II ve DİSK 64'e takılır. 150.000.- TL. + K.D.V.

VİRÜS DEDEKTÖR Kıymetli programlarınızın virüslere karşı tek ve kesin koruyucusu 45.000.- TL. + K.D.V.

FINAL III Yılın kartuşu Commodoreniuzu Amiga gibi kullanabilme imkanı 80.000.- TL. + K.D.V.

ORİGİNAL AMIGA
512 KB Ram kart
Saatli 450.000.-
Saatsiz 390.000.- TL
+ K.D.V.

ICE MACHINE II
Diskten teybe, Teypten disk'e isimli kopya imkanı extra disk ve kullanım komutları
50.000.- TL. + K.D.V.

COPY BOARD
Teypten Teybe kopya almakta kesin çözüm
12.000.- TL. + K.D.V.
RESET BUTTON
45.000.- TL. + K.D.V.
KAFA AYAR LED'İ
12.000.- TL. + K.D.V.

ŞİRKETİMİZDEN HER TÜRLÜ IBM PC, C64, AMIGA PROGRAMLARINI TEMİN EDEBİLİRSİNİZ.
GARANTİLİ BİLGİSAYAR VE YAN ÜRÜNLERİ TAMİR SERVİSİMİZ VARDIR.

DİĞER ÜRÜNLER

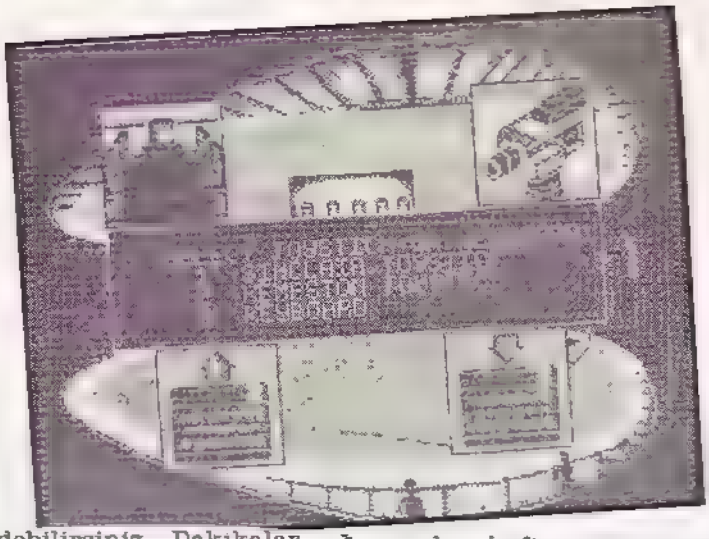
1- AMIGA ELKTRONIK BOUTER :	65.000 TL.
2- AMIGA TRACK DISPLAY :	50.000 TL.
3- 64 EMULLATOR II :	60.000 TL.
4- FREEZE MACHINE :	50.000 TL.
5- DOUBLE KARTUS :	50.000 TL.
6- FINAL KARTUS 1 :	40.000 TL.
7- ICE MACHINE 1 :	40.000 TL.
8- EXPERT KARTUS 3.20 :	70.000 TL.
9- DESTEK 64 DISK :	27.000 TL.
10- SIMON BASIC :	27.000 TL.
11- DISKMATE II :	27.000 TL.
12- FASTLOAD MODUL :	27.000 TL.
13- SYSTEM TURBO :	75.000 TL.
14- MODUL KART :	19.000 TL.
15- EPROM PROGRAMLAYICI :	130.000 TL.
16- IC TESTER TTL :	130.000 TL.
17- SES DIGITIZER :	27.000 TL.
18- 802 GROM II :	30.000 TL.
19- ANTEN KABLOSU :	8.500 TL.
20- ADAPTOR :	45.000 TL.

Fiyatlara KDV Dahil Değildir

BİLTEK

EBUZZIYA CADDESİ, MARMARA ÇARŞISI KAT 1 No 105 106. BAKIRKOY/ISTANBUL Tel: 583 14 90

KENNY DALGLISH'S SOCCER MANAGER



Kenny Daglish Football Manager şimdiye kadar gördüğüm en iyi futbol menejeri oyunu. Oyun oldukça zevkli ve heyecanlı. Oyunu ilk yüklediğimizde top şekl indeki cursor yardımı ile istediğiniz takımı seçebilirsiniz Takımınızı seçtikten sonra ana menü karşınıza çıkıyor. Beş kareden oluşan menunün sağ ve sol alt köşelerinden önceden oynadığınız oyunları yükleyebilir ve yenilerinikaydedebilirsiniz.

Yukarıdaki üç kareden sağdakine giderseniz oyun hakkında detaylı bilgi edınırsiniz. (Önce OK sonra YES'e bastıktan sonra)

Ortadaki futbolcu resmine giderseniz 6 kareden oluşan yeni bir menü karşınıza çıkar. Sol üst koşede bulunan ve içinde mavi formalar bulunan kareden futbolcu satışı yapabilirsiniz. (Oyuncunun ustüne gidip ateşe basın).

Üst orta kareye giderseniz bir dahaki maçınızı kiminle oynayacağınızı. öğrenebilirsiniz.

Sağ üst köşedeki kareye giderseniz (içinde 11 forma bulunan) İlk 11'i görebilirsiniz.

Sol alt köşedeki içinde kağıt resmi bulunan kare yardımı ile sıralamayı görebilirsiniz (Takımınız mavi ile gösterilir).

Altta ve ortada içinde stadyum resmi bulunan kareye giderseniz oyunu başlatabilirsiniz. Fakat bu kareye gidıp ateşe basarsanız oyun hemen başlamaz. Karşınıza çıkan soruya evet ile cevap verirseniz takımınızı saha içine istediğiniz gibı yerleştirebilirsiniz. No ile yanıt verirseniz oyun hemen başlar. Oyun sürerken sadece önemli anlar ve golleri seyredebilirsiniz. Dakikalar ekranın alt kısmında gorulebilir

Sağ alt koşede içinde forma bulunan kare yardımı ile Takımınızı kurabilirsiniz. X işaretli olanlar takımda ilk 11'de oynayan futbolculardır. Burada oyuncuların özellikleri kısaltılarak gösterilmıştir. Bunlardan bazıları.

SP:Oynadığı maç sayısı
SG:Attığı gol sayısı
AGE:Yaş
AB Yetenek
POS:Oyuncunun yeri
GK Kaleci

Bu menüden ana menüye dondukten sonra sol üst kareye giderseniz yeni ve yine altı kareden oluşan bir menü karşınıza çıkar.

Sol üst karedeki adam takımın muhasebecisidir ve size takımın mali durumu hakkında bilgi verir.

Üst orta karedeki adam klübün başkanıdır ve takımın hedeflerini açıklar

Sağ üst köşedeki adam ise kondisyonerdir ve takımda oynayamayacak futbolcu olup olmadığını ve kaç hafta oynamıyacağını gosterir.

Sol alt köşedeki adamdan borç para alıp ona borcunuzu odeyebilirsiniz. (BARROW:Borç almak PAY OFF:Borç ödemek)

Alt orta karedeki adamdan ise futbolcu alabilirsiniz. Yes ile alıp No ile öteki futbolcuları görebilirsiniz.

Sağ alt köşedeki adam ise takımın teknik direktörüdür ve takım hakkında detaylı bilgi verir.

KENNY DAGLISH FOOTBALL MANAGER epey uzun süren -uzun sürüyor çünkü oynamaya 4'üncü ligden başlıyorsunuz- ve insanı hiç sıkmayan bir oyun. Bu kadar güzelliğin bir araya geldiği bu oyunu almakta size düşüyor. Bana kalırsa mutlaka alın.

Hepinize bol gollü maçlar dileği ile

Cengiz ACAR

GRAFİK:7
SES-EFEKT:-
MÜZİK:-
OYNANABİLİRLİK:8
GENEL:7

THUNDERBIRDS

Five!... Four!... Three!... Two!... One!... THUNDERBIRDS are go!!! Durun canım heyecanlanmayın bu demolar Tunderbirds'ün Amiga versiyonuna koyulmuş. Thunderbirds şimdi bilgisayar dünyasında çok moda olan action-adventure tipinde yazılmış. Bu oyunu Grand Slam yazın başlarında çıkardığı Running Man'le duyurmuştu, sonra Amiga versiyonu geldi ve birkaç hafta sonra 64 versiyonuda Türkiye'ye ulaştı. İnanın yaz ortasında gelen Thunderbirds'le şu ana kadar uğraştım ve birkaç gün öncede mutlu sona ulaştım. Thunderbirds yabancı ülkelerde kukla film olarak gösteriliyor. Şimdi biraz Thunderbirds'ün konusundan bahsedeyim: 2063 yılında, Pasifik Okyanusunda'ki hiçbir ülkeye ait olmayan bir adada birileri yaşamaktaydı. Bunlar endüstri uzmanı ve bilim adamı Jeff Tracy ile oğulları idiler. Dünya dışı teknik bilgilere sahip olan Jeff, bu bilgileri iyilik için kullanıyordu. Fakat bu sefer işi çok zordu.

Adanın altında bir yerlerde bir şey oluyor. Burası Thunderbirds'ün gizli üssüdür. Bu organizasyon hayat kurtarmak için yemin etmiş ve görevlerini başarıyla sürdürmüşlerdir.

Yüksek vericisi bulunan ve uzayda bir yerlerde gizli olarak duran Thunderbirds 5 herhangi bir karışıklık sırasında sainyaller vererek Thunderbirdsleri uyarıyor.

Tracy adasında bulunan Thunderbird 1,2,3 ve 4 her an fırlatılmaya hazır durumda. Uzayda veya dünyanın herhangı bır köşesinde meydana gelen olaylara anında müdehale edilebiliyor.

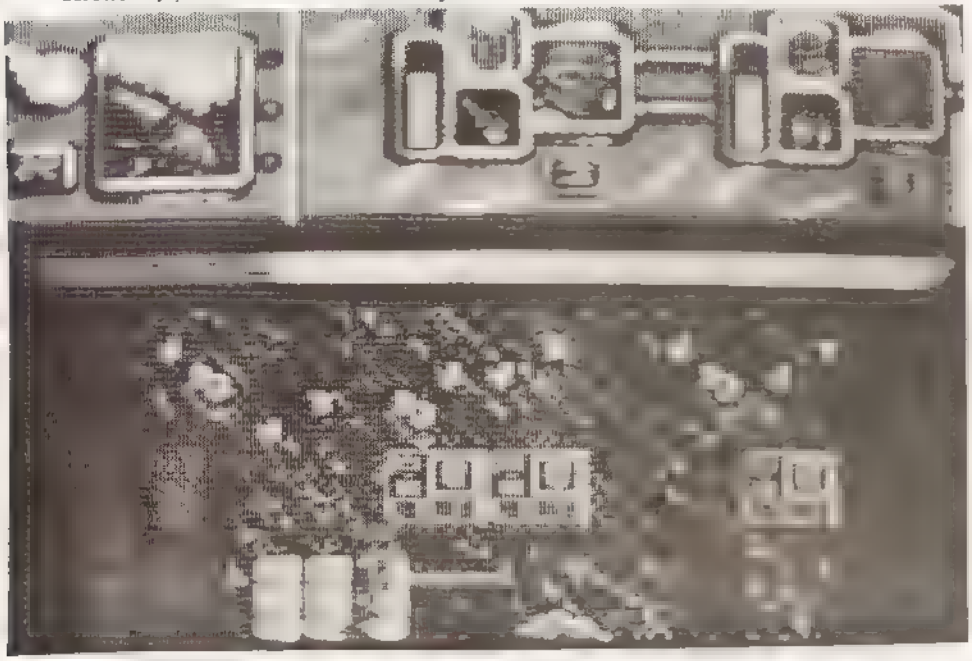
International Rescue Team'in başında Jeff Tracy var. Onun ardından en yetkili kişiler onun araç ve makinelerini kullanan oğulları ALAN, GORDON, JOHN, VIRGIN ve SCOTT yani tüm Thunderbirdsler.

Thunderbirdslerin araçlarını HORTIO HACKENBERG adıyla bilinen BRAINS yapıyor.

İnternational rescue team bütün görevlerini büyük bir gizlilik içerisinde sürdürüyor ayrıca içindeki elemanlardan kurulu T.B.S. adında birde ajan örgütü var. Bu örgüt International rescue team'in vazgeçilmez bir parçası haline gelmiş. Bütün bilgileri burada topluyorlar ve imkansız gibi gözüken tüm sorunları burada hallediyorlar.

Ayrıca T.B.S.'nin birkaç koluda dünyaya yayılmış durumda. Oyunda bize sadece İngilteredekiler lazım. Onlarda Lady Penelope ve uşağı Parker. Oyunda bu kişiler İngilteredeki karışıklıkları çözüyorlar.

Fakat International rescue teamın başı bu sefer gerçekten belada. Dünyaya sahip olmak isteyen ve şeytanca güçleri olan HOOD ile uğraşmak zorunda...



Oyun 4 ayrı görevden oluşuyor. Bunların herbiri için şifreler konmuş. Bu şifrelere doğru cevap verirseniz ancak o bölümden başlıyorsunuz. Şifreleri her bitirdiğiniz bölümün sonunda bilgisayar size veriyor. Ben şifreleri her bölüm başında size vereceğim. Oyunumuza bir zaman limiti ve enerji konmuş. Bu enerjiyi ekranın üstündeki adan resminin yanında görebilirsiniz. Zamanda sağ üst köşede belirtilmiş.

Zamanı yetirmek için bazı püf noktaları gerekiyor. Bunları şöyle açıklayayım: Bir göreve başladığınızda önce bir adama yapması gerekenleri yaptırın sonra kontrolu diğer adama geçirin. Böylece zamandan azda olsa tasarruf etmiş olursunuz. Eğer bir adamın bir yerden bir yere çıkması gerekiyorsa bu işlemi yaparken öteki adamı oynatmanız büyük zaman tasarrufu sağlayacaktır.

SKY

BİLGİSAYAR ELEKTRONİK

ADRESLERİMİZ:
Ebüzziya Cad. Özgıray Paşajı No: 17 Büro: 32 BAKIRKÖY
Valikonağı Cad. Konak Paşajı no: 109/38 NİŞANTAŞI
Mimar Kemalettin Cad. No: 37/1 SİRKECİ
Telefonlar: 583 54 03 - 148 43 83 - 526 58 37

MTR 316 RECEIVER

* DİGİTAL KONTROL YAPISI
* 16 HAFIZALI PROGRAM
* I, III, U BANTLARI
* ELEKTRONİK AFC

* MULTI ICE III
* FINAL III
* ICE MACHINE II
* DOLPHIN DOS 2.0 (1541II VE DİSK 64 İÇİNDE...)
* MULTI ICE II
* MODEM II (1200/75, 300/300)

PTT'nin Data Bank'ına ve diğer Data Bank'lara bağlanma imkanı (minitel)

AMIGA

* AMIGA 5,25 TEAC DRIVE 40/80 TRACK MS DOS (AMIGA ELEKTRONİK DF1 BOOTER HEDİYELİ)
* AMIGA STEREO SOUND SAMPLER (24 PAS ÖRNEKLEME YETENEĞİ)
* RC 512 EK RAM. İLERİ TEKNOLOJI ve UCUZ.

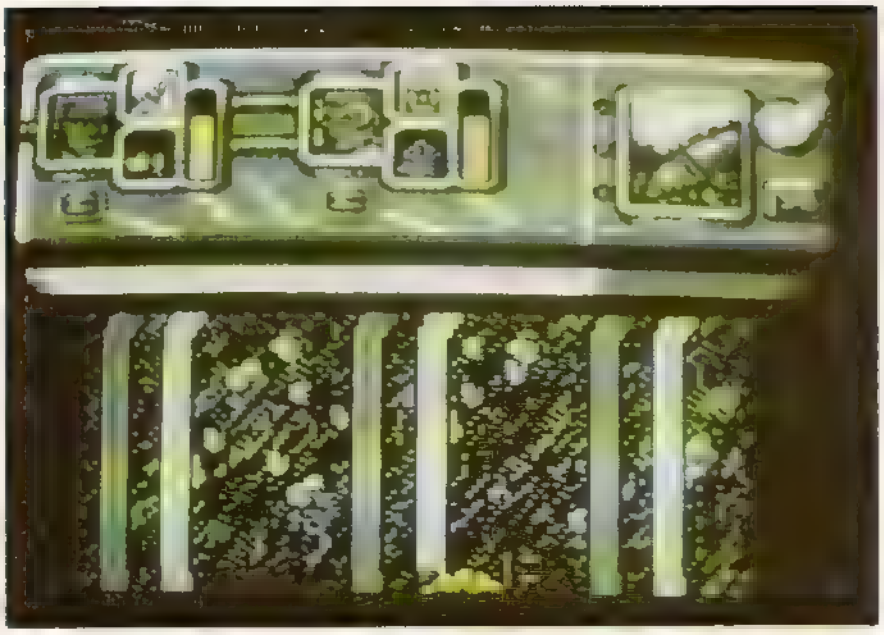
A. B. C. BİLGİSAYAR
[illegible] Cad. [illegible]bank Arkası No 30 ADANA Tel: 14 70 99
[illegible] Bilgi İşlem
[illegible] No 2/2 Suadiye/İSTANBUL Tel: 372 88 37
[illegible] Dış Ticaret
[illegible] Cad. Eser Çarşısı K 1 No 34/78 Üsküdar/ İSTANBUL Tel: 334 99 94
[illegible] Computer
[illegible] Cad. Koruyucu İşhanı K 6 No 39/288 BURSA Tel: 22 94 30
[illegible]
[illegible] Mah. Kışla Sok. No 8 SAMSUN Tel: 162 01 167 76
DATA Soft
[illegible] No 35 2-C Lozan-İZMİR Tel: 22 30 92
[illegible] BİLGİSAYAR
[illegible] Sok. No 6 4 Kavaklıdere/ANKARA Tel: 126 54 92-136 30 90
[illegible] ANKARA Tel: 135 30 9

EMEK Elektronik
Millet Cad. Fildişi İş Merkezi No 90/2 İSTANBUL Tel: 525 47 52
MICROSHOWY
Tunalı Hilmi Cad. Seğmenler Çarşısı No 96 35 Kavaklıdere/ANKARA Tel: 158 36 47
OSAM Elektronik
Ebüzziya Cad. Sakızlıyalı Sok. No 3 Bakırköy/İSTANBUL Tel: 583 72 46
UYGAR Elektronik
Rıhtım Cad. Başçavuş Sok. Yazıcıoğlu İş HANI K 3 Kadıköy/İSTANBUL Tel: 336 73 54
MODUL Bilgisayar
Fuar Siteleri Altı Vatan Cad. 9/E KONYA Tel: 117 020
BOYUT Bilgisayar A.Ş
Atatürk Cad. No 398/801 Alsancak/İZMİR Tel: 22 02 35

BAYİLİKLER VERİLECEKTİR

[illegible] tutarını AKBANK BAKIRKÖY ŞUBESİ 2822-5 DHM-1 no'lu hesaba havale ediniz. Dekontunuzun [illegible] isteklerinizi yazarak bize gönderiniz. Dekontunuz elimize gecince siparisiniz hemen gönderilecektir.

LİSTE VE BROŞÜR İSTEYİNİZ



(örneğin ilk bölümde Brains'in yukarı çıkması sırasında Alan'ı hareket ettirin.)

Şimdi LEVEL ları açıklıyorum. Bunlara göre oynarsanız oyunu rahatça bitirebilirsiniz.

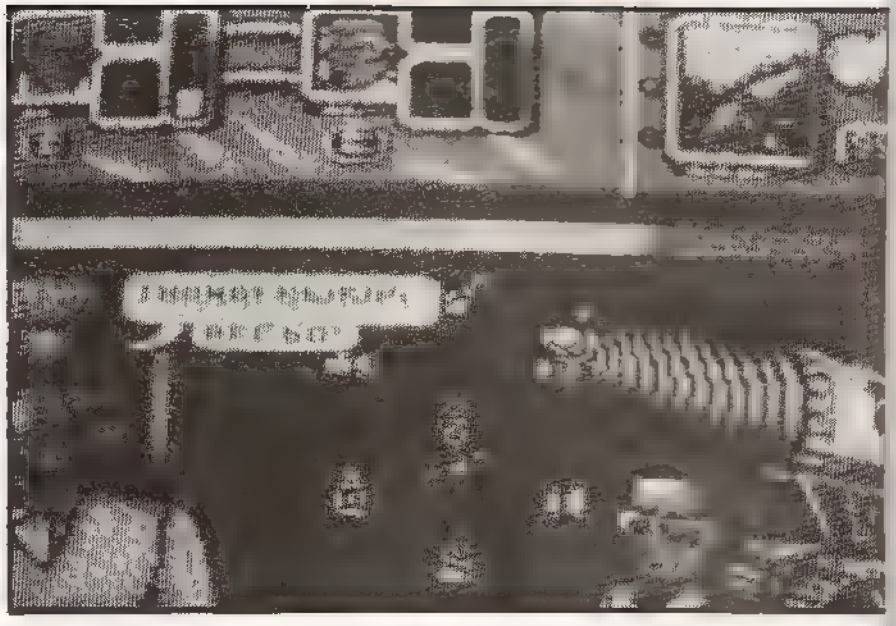
LEVEL 1: (Mine Menace) Burada madenin altında kalmış olan işçileri kurtarmaya çalışacağız. Kontrol ettiğimiz adamlar ALAN ve BRAINS. Burada Alan lamba ile gres yağını, Brains ise gaz lambasıyla herhangi bir şeyi alması gerekiyor.

İlk olarak SPACEe basın ve kontrolu Brains'e geçirin. Hemen iki ekran sağa gidin ve yukarı çıkın. Sonra tekrar sağa gidin ve en sağdan Spanner'ı alıp yukarıdaki bozuk asansörün yanına bırakın. Sonra aşağı inip en soldan Hammer'ı alın ve bunu asansörün üzerinde kullanarak onu tamir edin. Daha sonra Hammer'ı bırakıp Spanner'ı alın ve asansörün üstüne çıkıp yukarı çıkmayı bekleyin. Yukarı çıkarken göreceğiniz dinamit patlatıcısını almadan yukarı çıkın en üste geldiğinizde sağa gidin ve spanneri pompanın üstünde kullanarak suyun boşalmasını sağlayın. Sonra geri dönüp asansörle aşağı inerken patlatıcıyı alın ve yukarı çıkıp pompanın yanından sağa devam edin. Yukarı çıkıp yerde göreceğiniz teli patlatıcının yerine alın. Yukarı devam edip taş yığınının üstünde kabloyu kullanın ve sonra geri dönüp patlatıcıyı alın ve onuda telin orda kullanın. Sonra bir ekran sağa kaçıp düğmeye basın böylece önümüzü tıkayan kayalar yok olacaktır. Daha sonra sola ve aşağı ilerleyerek mahsur kalmış işçinin yanına gelin. Artık Brainse ihtiyacımız yok. Şimdi kontrolu Alan'a geçirin ve onu aşağı ve sağa doğru götürün, taki tahta parçasını bulana kadar. Tahta parçasını alıp yerdeki çukurun üstüne koyun. Daha sonra bunun üstünden geçmeden geri dönüp bıraktığınız eşyayı alın ve tahtanın üstünden geçerek yolunuza devam edin. Aşağı inin sağa gidip maden arabasının yanında gres yağını kullanarak yola devam edin ve sonra buradan geri dönüp en sağdan matkabı alın. Ardından en sola ilerleyin ve büyük asansörle aşağı inin. Yerdeki kabloyu alın ve bunu yukardaki makineye bağlayıp, üstünde matkabı kullanın. Sonra sağda yolumuzu kapatan duvarın üstünde tekrar matkabı kullanarak kendinize yol açın. Sağa ilerleyerek maden işçisini bulun. Bundan sonra Alan size yapmanız gerekenleri anlatacak ve THUNDERBIRD 1 den uzatılan kancayı kullanarak işçiyle beraber yukarı çıkacak. Bundan sonra size Brains'i THUNDERBIRD 1'e geri götürmek kalıyor. Bunuda yapınca bu görevi bitirmiş oluyorsunuz.

LEVEL 2 (SUB CRASH): Nükleer bir yük taşıyan denizaltı batmıştır ve etrafa radyasyon saçmaktadır. Alan ve Gordon Thunderbird 2'yi kullanarak denizaltına inmişlerdir. Ve denizaltıyı su üstüne çıkararak tehlikeyi uzaklaştırmaya çalışacaklar. Burada seçecekleriniz ALAN, Aqualung ve American Express Card (üstünde kırmızı top olan dikdörtgen kart.) GORDON, aqualung, radiation pills, (üçgene benzer şekil.) Bundan sonra THUNDERBIRD 2 nin yanında kapıyı açın ve yukarı çıkın.(kapıyı açmak için şalterin yanında ateşe basın.) Kaptanın yanında radiation pillsi yere bırakın. Kaptan size bir kart uzatacaktır. Kartı almadan radiation pillsi alın ve için. Daha sonra kaptanın verdiği kartı alın. Sonra kontrolu Alan'a geçirip sola aşaağı ve sağa ilerleyerek radiation pillsi alıp için böylelikle adamların ölümünü engellemiş olursunuz. Sonra Alan'ı sağa götürün taki yerdeki kapağı görene kadar. Buradaki iki bilgisayarı bulun ve Alan'ı soldakinin önünde bekletin. Sonra Gordon'uda buraya getirin ve ikisinin kartlarında aynı anda bilgisayara yerleştirerek denizaltıyı su yüzüne çıkarın. Ardından her ikisinide Thunderbird 2 nin yanına götürüp bu bölümüde bitirin.

LEVEL 3 (THE BANK JOB): Kötü adam HOOD'un gizli silah formüllerini çalmak için LADY PENELOPE ve PARKER görevlendirilmiş. Burada almanız gereken eşyalar şöyle: LADY PENELOPE: Sleep Sprey ve herhangi bir şey. PARKER: Oyuncak fare ve sthetescope. Oyunun başında ilk olarak Lady Penelope'u götürün ve spreyi

dilenciye sıkın uyuduktan sonrada spreyi ve öbür eşyayı bırakın. Sonrada ilk asansörün önüne vgidin ve Parker'ı oraya getirin. İkisinide asansöre sokun. Asansörden inince sağdaki odaya girin ve çekmecenin önünde durun. Sız hangisine giderseniz oradaki çekmeceler den herhangi biri açılacaktır. Bayan Penelope'u onların önüne getirip bekleyin, çekmeceyi inceleyecektir. Eğer birşey bulamazsa Parker'ı öbür çekmeceye götürüp incelettirin. Bunu bir anahtar buluncaya kadar sürdürün. Anahtarı bulduktan sonra tekrar asansörün içine girin. Ve sağdan aşağı inerek birinci koridordaki asansöre gelin. Buradan yine ikisini birden sokun ve ilk kattaki arabayı Parker'ın yardımıyla asansöre itin. Yukarı çıkmaya devam edip ekranın solunda bir kapı gordüğünüzde durun. Lady Penelope'u götürüp buradaki masanın arkasından anahtarı alıp tekrar yukarı çıkın ama dikkat edin ikiside bir başka katta kalmasın. En üste geldiğinizde Parker'la ateş eden silahın olduğu odaya gelin. Burada oyuncak fareyi atarak silahın şalterini kapattırın. Sonra Parker'i en sona götürüp aşağı indirin merdivenin en sonunda ortaya çıkıp nöbetçinin geçmesini bekleyin. Hemen sola kaçıp en yukarı çıkın. Buradaki kasanın üstünde sthetescope'u kullanın ve ortaya çıkan üçüncü anahtarı alın. Fareyi buraya bırakarak en aşağı inin. Sonrada sol taraftan sonuncu anahtarı alın ve yukarı çıkarak şalterlerin olduğu odaya gelin. Buradaki şalterleri ↓ ↓ ↑ ↑ ↑ yapın. Sonra Lady Penelope'u alıp Nöbetçi geçtikten sonra sola götürüp aşağı indirin ve öbür şalteride şu şekilde yapın ↓ ↓ ↓ ↑ ↑ ↓. Daha sonra sola gidip kasanın olduğu odaya gelin. Buradan kontrolu Parker'a geçirip şalterlerin yanından sağa



gelin ve kasanın önunde durun. Şimdi Lady Penelope ile kasanın yanındaki iki çekmeceye anahtar koyun. Sonra Parker'ı alıp sağındaki iki çekmeceye anahtarları koyun. Kasa açılacak ve içinden dökümanlar çıkacak. Bunları alp bu bölümüde bitirin.

LEVEL 4 (UNDERGROUND COMPLEX): Evet artık Hood'la yüz yüzeyiz ve onun bombasını durdurmamız gerekiyor. Kontrol ettiğimiz karekterler VIRGIL ve SCOTT... Bunlar bir lokantanın altında kurulu olan üsse girmeye çalışıyorlar. Almanız gereken eşyalar şunlar: VIRGIL: shades(gözlük) ve silah. SCOTT: shades ve süper yapıştırıcı(katlanmış hortuma benzeyen ikon.) İlk başta Scott'ı alıp ıki ekran sağa gidin ve pianonun arkasına geçip bekleyin. Sonra Virgil'i alıp sola ilerleyin ve yukarı çıkın oradan anahtarı alıp pianonun yanına bırakın. Sonra tekrar yukarı çıkın ve sola gidin buradan ikinci lambanın önünde ateşe basın ve çıkan notaları alın. Aşağı geri dönün ve burada anahtarı alın ve pianonun önünde kullanın. Sonra notaları alıp pianoya takın ve bıraktıklarınızı toplayıp pianonun arkasına geçin. Aşağı inin, burada ekranın sağında yapıştırıcıyı kullanın. Robot gelip yapışınca sola gidin ve mücevhere benzer şeyi alın. Sonra lazerin önünde üç defa silahla ateş edin ve lazer kalkınca iki adamıda öbür taraftaki füzelerin altına girin. Birinide en üste götürün. Alttaki odadaki şalteri kapatın, sonradan yukarıdakini (yanlız dikkat! mücevherlerin olduğu adam yukarıda kalsın.) şalteri kapatırın. Füzenin yanına gidin ve açılan deliğe mücevheri takın ve odaya girip mikrofilmi alın. Böylece oyun bitmiş oldu.

ŞİFRELER:

LEVEL 2: RECOVERY
LEVEL 3: ALOYSIUS
LEVEL 4: ANDERSON

Joystick hareketleri: Aşağı: eşya alma veya bırakma. Ateş: eşya kullanma.
Klavye kontrolu: 1,2 kullandığınız eşyayı değiştirme. Space: adam değiştirme.

Thunderbirds'ün dizaynı ve iyi grafiklerine karşılık, joystick kontrolü oldukça zayıf. Action-adventure meraklıları bu oyunu kesinlikle kaçırmamalı.

GRAFİK.....% 60
SES-EFEKT.....% 35
MÜZİK.....% 54
OYNANABİLİRLİK.....% 73

%73

BİLGİSAYAR VE SATRANÇ

KEMAL TOSUN

Geçtiğimiz sayıda satranç tahtasını ve taşlarını tanımıştık. Bu ayki sayımızda taşların hareket kabiliyetlerinide göreceğiz. Bir taşla yapılan hareketi (hamleyi) belirtmek için önce o taşın ilk harfini, sonrada gideceği karenin ismini yazarız. Bunu aşağıdaki örneklerdende daha iyi anlayacaksınız.

TAŞLARIN HAREKETLERİ

ŞAH: Şah bulunduğu karenin bitişiğindeki karelere gidebilir. Yani her yönde, yanız bir kare ilerler. Yandaki şekilde göreceğiniz gibi şahın bulunduğu karenin ismi f3'tür. Yazarken Şf3 diye yazarız. Şahın gidebileceği kareler e2, e3, e4, f2, f4, g2, g3, g4 dür. Şe2 hamlesi, şahın bulunduğu kareden (f3 den) e2 karesine gittiğini gösterir.

KALE: Karenin hareket özelliği, yatay ve dikey hareket edebilmesidir. Yandaki şekilde görüldüğü gibi kale d3 karesinde bulunuyor. (Kd3) Gidebileceği kareler d4, d5, d6, d7, d8, d2, d1, e3, f3, g3, h3, c3, b3, d3 tür. Kalenin bu hamlesi, örneğin Kd8, Kd5 şeklinde yazılır.

FİL: Fillerin önemli bir özelliği vardır. Hangi renkli karelerde duruyorlarsa oyunun sonuna kadar o renkte dolaşırlar. Bulunduğu kare siyahsa hep siyah renkli karelerde dolaşabilir. Yandaki şekildende anlaşılacağı gibi filler çapraz hareket ederler. Filin, şeklindeki gibi yapabileceği hamleler, Fb7, Fc2, Fh1, şeklinde yazılır.

VEZİR: Vezir satranç tahtasının en aktif ve güçlü taşıdır. Vezir kale ve filin yeteneklerine sahiptir. Ek olarak oyun içinde farklı renkli çaprazlarada hareket edebilir. Başka bir deyişle, atlar dışında var olan bütün taşların hareket ve denetim yeteneklerine sahiptir. Yandaki şekilde görüleceği gibi e4 karesinde bulunan vezir 27 kareye gidebilir. Vezirin bu hamleleri Ve8, Vc6, Vg2, Vh4 şeklinde yazılır.

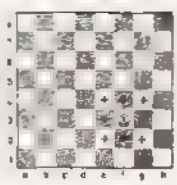
AT: Atlar satranç tahtasının en ilginç taşlarıdır. Atlar "L" şeklinde hareketle 3 kare ilerlerler. Atların bir özelliği daha vardır. Satranç tahtasındaki hiçbir taş diğer taşların üstünden atlayamazken at "L" şeklinde sıçrıyarak taşların üstünden atlayabilir. Yandaki diyagramlarda görüldüğü gibi Ad6, Ac3, Ag5 ve (öteki diyagram) Af3, Ah3 şeklinde yazılır.

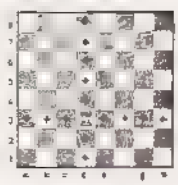
Er: Erler daima ileriye doğru hareket ederler. Geriye ve yana doğru hareket edemezler. Diyagramda d2 ve f7 karelerinde, yani başlangıç durumunda bulunan erlerin bir yada iki kare b5 ve h4 karelerinde bulunan erlerin 1 kare gidebileceği işaretler belirtilmiştir. Er hamleleri sadece gittiği kareler belirtilerek yazılır. Diyagramdaki erlerin hamlelerinin yazılışı b6, d3, d4, f6, p5 ve h3 şeklinde olur.

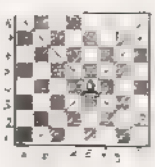
ER'İN VEZİR OLMASI: Son yatay sıraya ulaşan er aynı hamlenin devamı olarak ve oyuncunun kendi isteğine göre aynı renkte vezir, kale, fil veya at ile değiştirilir. Bunun sonucunda bir oyuncunun birden fazla veziri yada ikiden fazla fili, kalesi ve atı olabilir. Erin tanıtımındaki diyagramda gördüğünüz gibi a7 kalesindeki er, a8'e giderek istediği bir taşa terfi edebilir. Bu oyuncunun isteğine göre vezir, at, fil veya kale olarak değişebilir.Yazılımı şöyledir, a8V, a8K, a8F, a8A.

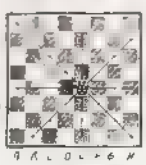
TAŞLARIN DİĞER TAŞLARLA İLİŞKİLERİ (TAŞ ALMAK)

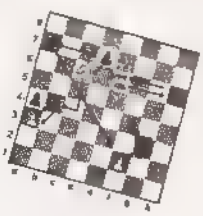
Buraya kadar hareketlerini öğrendiğimiz taşların diğer taşlarla ilşkilerini görelim. Burada dikkat edeceğimiz bir konu, hiç bir taş kendi renginden başka bir taşın olduğu renge gidemez. Taşlar karşı renkten bir taşın olduğu kareye gidebilir. Bu durumda alınan rakibin taşı satranç tahtasının dışına çıkarılır ve alan taş onun karesine konur. Diğer taşların hareket yönünde taş almalarına karşın erlerin taş alması biraz değişiktir. Erler önlerindeki karelerin çaprazında bulunan taşları alabilir. Taş alma zorunlu değildir.

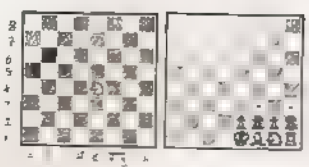


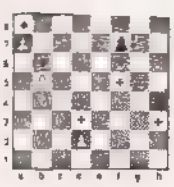




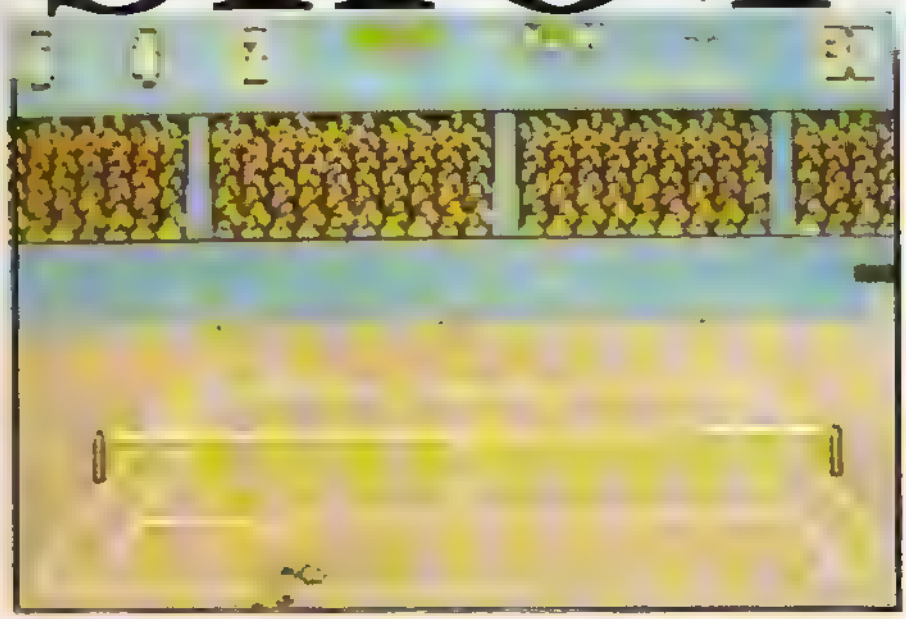








PASSING SHOT



Heey!.. Tenis meraklıları ekran başına çünki uzun süre sizi ekran başına bağlıyacak ve sizi zevkten çıldırtacak bir oyun PASSING SHOT.Ünlü firma Accolade tarafından çıkarılan "SERVE AND VOLLEY" gerek grafik, gerek oynanabilirlik bakımından muhteşem bir oyundu fakat sadece disk kullanıcılarının oynamasına izin veriyordu. Ama şimdi çıkan Passing Shot gerek disk, gerek kaset kullanıcılarının hizmetinde olduğu için bizi sevindirdi. Passing Shot sizi Jimmy Conners, Steffen Edberg, John Mc Enrove gibi ünlü tenisçilere rakip yapıyor. Wimbeldan, Avustralya ve Amerika gibi dünyaca ünlü tenis turnuvalarına konuk oluy. unuz.

Oyunda bir kızı veya bir erkeği yönetiyorsunuz. Oyunumuz 6 levelden oluşmuş. İlk 3 leveli kolay, diğer 3 leveli zor bölüme giriyor. Ama oyunda iki kişi karşılıklı oynayamıyo.sunuz. Single'da bilgisayara karşı, Double'da ise iki kişi, bilgisayarın yönettiği iki kişiye karşı oynuyorsunuz. Oyunda ilerledikçe dünya şampiyonlarıyla oynuyorsunuz ve adamınızı kupalardan kupalara koşturuyorsunuz. Oyunumuzda hareketler şu şekilde hazırlanmış:

Sağa atış (forehand): Joystick sağa + ateş

Sola atış (backhand): Joystick sola + ateş

Servis atmak içinse hareketler şu şekilde hazırlanmış:

Hızlı servis atmak için (ace): Adamınız servis pozisyonuna gelip, topu havaya atıp rakibinizin kafasını biraz geçince ateşe basın. Ace atışını rakibin karşılaması biraz zordur.

Kapalı servis atmak için : Adamınız gene servis pozisyonuna gelip topu havaya fırlattığında joystick sola + ateş yapıp topun fileyi yalayıpta geçmesini sağlarsınız. Buda rakibinizin servisi zor karşılamasını sağlar.

Havadan servis atmak için: Adamınız servis pozisyonunu aldığında joystick aşağı + ateş ile topun daha çok sekmesini sağlıyorsunuz.

Passing Shot'ta voleye çıktığınızda çok dikkatli olmalısınız çünki top çok hızlı geliyor. Size önerebileceğim şey, voledeyken joystick aşağı + ateş yaparsanız topu rakibinizin arkasına (lob) atarsınız. Son levellerde sizin attığınız topları rakibiniz çıkarıyor, bu yüzden çok dikkatli olmalısınız.

Oyunumuza enterasanlık olarak bir top katılmış. Bu top hakemlik görevi yapıyor. Topun bir iyiliği, milimetrik hesaplar yapamadığı için çizgiye düşen right toplara out top komutunu veriyor.Buda sizin kazanmanızı sağlıyor. Top yenildiğinizde kahkahalarla gülüyor.

Passing Shot mükemmel grafik dizaynı ve oynanabilirlik bakımından gerçekten çok güzel yapılmış. Serve and Volley'den sonra tenis hayranlarını ekrana bağlıyacak bir oyun. Oyunun görüş açısının üstten olması oyuna güzellik katıyor. Ben sizin yerinizde olsam, hele hele tenis severseniz zaman kaybetmeden bu oyunu gidip alırım. Çünki gerçekten değer...

KORHAN TAMAN

FLORAN
ONLARDAN DAHA GÜÇLÜ

ÇÜNKÜ FLORAN İKİ FLORÜRLÜ!

Çürümeleri önlemede, iki Florürlü diş macunu Floran

TERRY'S BIG ADVENTURE

Great Gianna Sister, Süper Ma... ve Hard And Heavy türünde olan ... adını yeni duyduğum Shades ... bir firma yapmış. (herhalde yeni ...du)

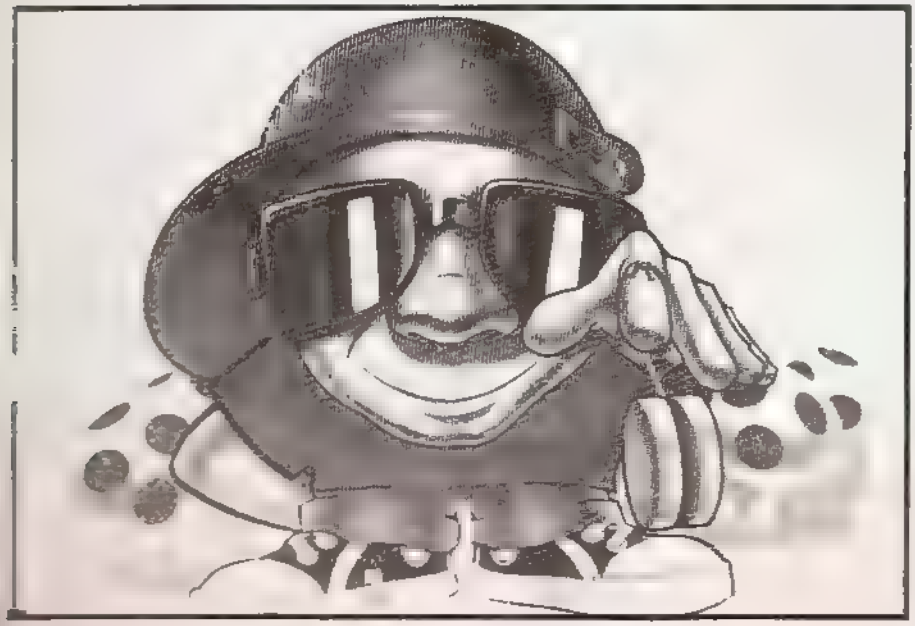
Oyunda elinde silah olarak yo... olan TERRY adlı bir karekteri ...etiyorsunuz. Oyun benzerlerine göre ...daha zor. 12 bölüm var ama bölümler ... Terry oyun boyunca atlıyor, koşuyor ve onu engellemeye çalışan ya...ları öldürüyor, bu sırada da önüne ...kan mantarları (sarı zehirli mantarları ...lamayın) ve bitkileri topluyor. ...tkinin üzerine gelip joysticki aşağı ...ekin) Bölümler arasında birde bonus ek...anları var. Ayrıca oyun esnasında bazı yaratıklar öldükten sonra bir harf bırakıyor. Bu harfleri alın, "TERRY" ...zını tamamlarsanız bir süre spritelar ...e zarar vermiyor. Bunları özellikle zor ...erlerde kullanın. Birde adamınız yoyo ...ttığında bir yaratığa çarparsa biraz ...ri tepiyor, bu durum oyunu bir nebze ...laştırmış. Bu sakıncayı ortadan kaldır... için sekteğinizi anladığınız an, joysticki aksi yöne itin ve pozisyonunuzu ...yun. Anladığımız gibi oyun joystick ...meyeti istiyor. Gelelim oyuna.

İlk 3 bölümü biraz tecrübeyle ...ebilirsiniz. 4. bölümden itibaren oyun zorlaşıyor.Bu bölümde yıldızlar ve balonlar var. bunların hareketlerini iyi izleyin,

acele etmeden gelmelerini bekleyin. 5. bölümden sonra iki kez vurulunca ölen yaratıklar var. 6. bölüm ise kalede geçiyor, açılıp kapanan kapılara dikkat ederek ilerleyin. Ayrıca bu bölümde ölmeyen yaratıklar var, bunlarında üstünden atlaym. 7. bölümdeki alevleri ancak mavileştiğinde yok edebilirsiniz. 8. bölüm bataklıkta geçiyor, bela ise sudan fırlayan balıklar. 9. bölüm oyunun en zor bölümü yıldızları ve balonları önceki yöntemlerle yok edin. 10. bölümde ekstra bir zorluk yok. 11. bölümde ise sudan çıkan kabarcıklar var. 12. ve son bölüm ormanda geçiyor. Sonuna ulaşırsanız yaşlı bir kadından "what kept you?" mesajı alıyorsunuz.

Oyunun müziği sıkıcı, grafikler ise fena değil. Kartoon kalitesinde diyebiliriz. Bölümlerin değişik mekanlar da geçmesi, oyunu monotonluktan kurtarmış. Bu türe özel bir merakınız var sa alın, yoksa paranızı daha orijinal oyunlara harcayın.

TOLGA SAVAŞÇI



GRAFİK	% 72
SES-EFEKT	YOK
MÜZİK	% 54
OYNANABİLİRLİK	% 67

% 65

CHAMPIONSHIP WRESTLING

Piyasada türünün ikincisi olan bu oyun mükemmel bir pankreas dövüşü. Uzun süre önce çıkmış olmasına rağmen çok az kimsenin bildiği bu oyunu şimdi tüm ayrıntıları ile okuyabilir ve daha iyi bir şekilde oynayabilirsiniz.

İlk olarak bir menü ekranı ile karşılaşıyorsunuz. Bu menüde önce size eğitim dövüşümü yoksa gerçek turnuva mı yapacağınız soruluyor. Bu iki seçenek arasında oldukça fark var:

PRACTICE (eğitim): Bu seçeneği seçtiğinizde direk olarak adamınızı ve ardından rakibinizi seçiyorsunuz. Maç yüklendiğinde, birisi kazandığı zaman tekrar aynı adamla dövüşüp dövüşmeyeceğiniz soruluyor. Burada evet derseniz aynı maçı tekrar oynuyorsunuz. Hayır derseniz tekrar menüye dönülüyor.

COMPETITION (yarışma): Oyunun esas zevkli kısmı turnuva. Menüde en başta bu seçeneği seçtiğiniz takdirde tüm adamlarla sırayla dövüşüyorsunuz.. Şimdi gelelim dövüş taktiklerine:

Maç başladığında grafiklerin oldukça büyük olduğunu farkedeceksiniz. Adamlarda çok güzel ve belirgin çizilmiş. Burada yapmanız gereken rakibin üstüne gidip ateşe basmak. Birkaç kere saydırdığınızda onu kolunuzun altına alacaksınız. Şimdi yapabileceğiniz üç hareket var:

1. Joy. aşağı: Bunu yaptığınızda adamınız rakibini boynundan tutup geriye atacaktır.

2. Joy. yukarı: Rakibi tutup yukarı kaldırmak ve havada çevirmek içindir. Aşağı çektiğinde rakibi yere bırakırsınız. Böylece çok enerji kaybetmiş olur.

3. Joy. sağ, sol: Yapmamanız gereken birşey, Aksi takdirde rakibi kolunuzun altında serbest bırakırsınız.

Herhangi bir takdirde rakibiniz yere duşerse HEMEN Joy. aşağı çekerek onun üstüne yatın. Ve auto-fire'ı açın. Eğer o enerjisini toplayamazsa üç saniye içinde maçı kazanırsınız. Toplarsa aynı taktikleri uygulayarak onu tekrar düşürmeye çalışın, taa ki kazanana veya kaybedene kadar... Çok ilginç olan bir başka taktik ise atlamadır. Bunu yapmak için ringin sol veya sağ köşelerinin üstüne gidip ateşe basın. Tam rakibiniz geldiğinde ateşe basıp üstüne atlayın.

Championship Wrestling, kesinlikle piyasada bulunan pankreas dövüşleri arasında WWF WRESTLİNG'den sonra en iyisi. Böyle bir oyunu alıp almamak artık bir neticede olsa size kalmış...!

JOYSTICK HAREKETLERİ:

Ateş Basılı Değil:
Aşağı-yukarı-sağ-sol-çaprazlar...hareket etme (yürüme)

Ateş Basılı:
Yukarı...sıçrayıp atlama-Aşağı...tekme atma Sağ, sol...yumruk

Rakip kolun altındayken:
Aşağı...geriye fırlatma-Yukarı...havaya kaldırıp döndürme,Sağ,sol...bırakma

Mert HEKİMCİ

GRAFİK: 8
SES: 7
MÜZİK: 3
OYNANABİLİRLİK: 9
GENEL: 8

COMMODORE 64'ünüze

disk 64®

FLOPPY DISK DRIVE

PEŞİNAT	VADE	TUTARI
160.000	130.000 x 3	550.000
145.000	90.000 x 5	595.000

6 AY GARANTİLİ

495.000 TL (PEŞİN, KDV DAHİL)

★ FİNAL III hediyesi ile veya
* 500 BEDAVA PROGRAM
* RESET BUTON
* DİSKET VE İŞ PROGRAMI

TURKIYE'NIN HER YERINE ADRESİNİZE TESLİM

KAMPANYA SURESİNCE

COMMODORE 64+DİSK 64 = 999.000.-TL + K.D.V.

AMİGA 500
MONİTÖR
PRİNTER
RF MODÜLATÖR

AMİGA'nız için
3.5 ve 5 1/4
EXTARNAL DISK DRİVE
GENIUS MARKA
SCANER & MOUSE

Bir telefonunuz yeterli

BOY-TEK

Ebuzziya Cad Marmara Çarşısı
Kat 3 BAKIRKÖY 583 42 37

BOY-TEK LOTUS LTD GENEL DAĞITICISIDIR

MICRO SHOWY
BİLGİSAYAR MERKEZİ
1 Hilmi Cad. Seymenler Çrs.
No. 96 35 K Derc. Ankara
167 28 47 168 36 47

THE HOME COMPUTER CLUB

LACİN
BİLGİ İŞLEM
Bağdat Cad. Tonozlu Sok.
No. 2/2 Suadiye - İST
Tel: 372 88 37

Commodore 64 & AMIGA

Sayın,

Commodore 64 & AMIGA

kullanıcısı;

* Siz Türkiye genelinde bugün en çok satılan ev bilgisayarlarının en nisbetin tahlilsiniz. Peki ya program ihtiyacınız! Eminizki bu konuda son programları severek kabul ederdiniz. Size şimdi iyi bir haberimiz var. MICROSHOWY BİLGİSAYAR MERKEZİ & LACİN BİLGİ İŞLEM Türkiye genelinde uygulanmak üzere, **THE HOME COMPUTER CLUB**'ı kuruyor...
* Ayda sadece 15.000. TL. ödeme ile

COMMODORE 64 sahipleri;

— 1 Adet bilgisayar mecmuası,
— 1 Adet kaset veya disket,
— 20 Adet oyun programı

AMIGA Sahipleri;

— 1 Adet bilgisayar mecmuası,
— 1 Adet disket
— 5 Adet oyun programını

ücretsiz alabileceklerdir

* Üyelerimize ücretsiz verilecek olan Software & Hardware seçimi klübümüzce yapılacaktır

HEPSİ BUNUNLA BİTMİYOR

* Bu klübe üye olarak, en son yayınları, hardware ve software çeşitlerini indirimli olarak alma imkanına da kavuşacaksınız

* 18 yaşından küçük üyelerimiz [illegible] almayı sakın unutmayınız ve lütfen istekleriniz [illegible]
* Üyelik aidatlarınızı aylık veya [illegible] ödeyebilesiniz.

BANKA HESAP NUMARALARIMIZ.

MICRO SHOWY BİLGİSAYAR MERKEZİ
TVakıflar Bankası Kavaklıdere Şb.
Hesap No. 2000538 ANKARA

LACİN BİLGİ İŞLEM
Yapı Kredi Suadiye Şb.
Hesap No: 544-7 İSTANBUL

* Üyelik aidatınızın yatırıldığına dair banka dekontunun fotokopisini **ANKARA** veya **İSTANBUL** adresimize gönderiniz. Adınız, soyadınızı, adresinizi yazmayı ve 2 fotoğrafınızı da eklemeyi sakın unutmayınız. Üye kartınız ve bilgi formunuz, hemen ücretsiz hediyelerimiz her ay hardware ve software istekleri ile birlikte adresimize gönderilecektir.

Lütfen PTT gönderme ücretini aidatlarınıza ilave etmeyi unutmayınız

* Klübümüz koşulların değişmesi halinde bir ay önceden bildirmek şartı ile aidat miktarını, hardware ve software ürünlerine uygulanacak olan indirim % sini değiştirebilir

Bu tanıtım teklifimiz
THE HOME COMPUTER CLUB'un ayrıcalıklı bir üyesi olarak yararlanacağınız bir çok kâr ve olanakların sadece bir başlangıcıdır

Saygılarımızla,

MICRO SHOWY
Bilgisayar Merkezi

LACİN
Bilgi İşlem

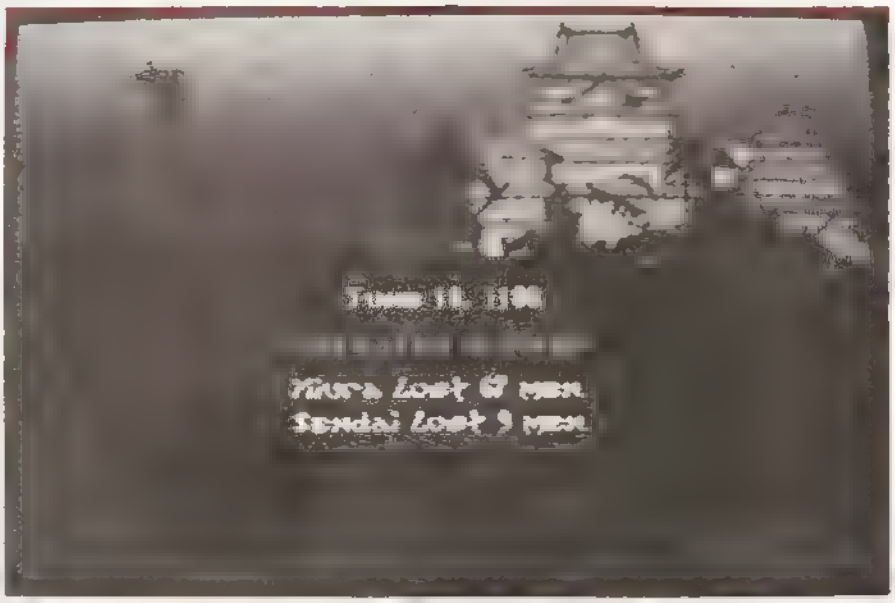
The Home Computer Club

REM
AMIGA
SOFTWARE

LORDS OF THE RISING SUN

Taira ve Momtura'nın yüce askerleri arasındaki korkunç mücadele hala masallarda anlatılmaktadır. Heike'nin masallarından birinde harpçi bir rahip'in müttefiki Minamato ile uji nehri üzerindeki parçalanmış bir köprüde nasıl mücadele verdiğini öğrenmek mümkündür.

O yalnız başına köprüyü geçip kuvvetli bir sesle bağırıp uzakta bullunanlara seslendi. Ben Tsutsi Meishu'yum. Papazım. Mideradakiler beni tanı.nazsınız, bir muharip bir askere bedeldir. Kendisini birşey zannedenler. gelin göreceğiniz vardır,dedi. Şimşek gibi oklarından 20 tanesini atarak 20 Tanıça askerini öldürdü. 11 askeride yaraladı. Kılıfında sadece bir ok kaldı. Yayını fırlatıp attı, ok kılıfını çıkardı, çorap ve ayakkabılarında çıkardı, çıplak ayakla köprü kirişlerine basarak uzun adımlarla yürüdü. Herkes gitmeye korktu fakat o kırık köprüyü sanki yolda yürür gibi geçti. Nagınatası (Kılç) ile 5 düşmanı devirdi. Fakat 6. düşmanda kılıcı parçalandı. Onuda fırlatıp attı, uzun kılıcını çekti, zig zag şeklinde kullandı, her yana sallayarak 8 kişi daha öldürdü. Dokuzuncu düşmanının miğferine kuvvetli şekilde kılıcı indirirken kabzadan fırladı ve suya düştü. Sonra hançerini kapıp bütün gücüyle bu son silahında kullandı. Jomyo geri çekildiğinde 63 ok sırtına saplanmış durumdaydı. Bunlardan yalnız beşi zırhı



delmişti. Yoshitsune'yi seçerseniz tam bir stratejik oyun oynarsınız. O daha iyi bir munarip olduğundan adışık sonuçlara girmezsiniz.(Ama isterseniz öyle yapturabilirsiniz.) Oyun sizi kendi kalenizin ön cephesine götürür, Kursor kalh harp vantilatörü şeklindedir. Kursoru ekranın solundaki sancağın üzerine getirin ve seçenekleriniz ekranın altında görünür. Bu sancak oyun boyunca sizin menünüz olacaktır. Solfareyi çalıştırın (seçmek istediğiniz bölümü görünce) lord of the rising sun oyunu ilk defa seçiyorsanız enter'u seçiniz.

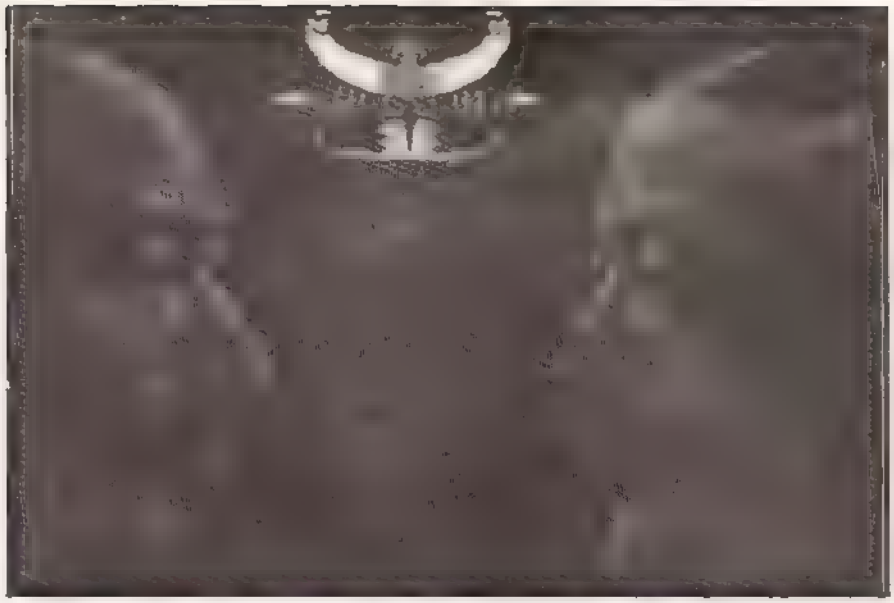
Kontrolünüz altında bir orduyu hareket ettirmek için, kursoru genaralin üstüne getirin ve sol fare butonuna basın. Butonu basılı tutup generali istediğiniz yere getirin. Eğer general limana yakın bir yerde ise onudiğer limana götürün. Generalin biri denize giderse onun sancağı yelken olur ve onu gemi ile giderken görürsünüz. Bir başkasını hareket ettirmeniz için generalin hareketinin bitmesini beklemeniz gerekmez. Generallerin hepsini bir kerede yola koyabilirsiniz. Bir yerde iki general varsa ve bunlardan birini seçmek isterseniz bilgi kutusunu seçiniz. Hareket ettirmek istediğiniz generalin ismini kilikleyin. Sonra kursoru generale getirin ve onu harcket ettirin, yalnızca bilgi kutusundan seçtiğiniz general hareket edecektir. Teftiş seçeneğini tercih etmeniz askerlerinizin gözden geçirilmesini sağlar. Ekrandaki asker miktarı ordunuzdaki asker kadardır. Eğer ekranda 90 asker varsa ordunuzun miktarı 90 veya daha fazladır. Kursor'u generalin altında bir noktaya getirin ve ekranın altında troop strength (asker kuvveti) diye bir yazı çıkar. Sol fare butonuna basın ve generalin koluna bakın. Birden beşe kadar kolunu sallar. Askerlerinizin kuvvetini belirtir. (bir düşük, beş yüksektir.)

Ekranın altında bir pencere

vardır, oradan generallerin ile ilgili mesajlar görünür. Bir karşılaşma ile ilgili mesaj çıkınca müdahele etmen için 10 saniyen vardır. Yoksa senin müdahelen olmaksızın oyun devam eder. (Karşılaşma ekranına bakınız,) karekterini/yontomo veya Yoshitsune /bun n müstesnadır. Siz müdahele etmedikçe o hiçbirşey yapmaz karekteriniz bir karşılaşmada bulunursa, otomatik olarak karşılaşma ekranına geçersiniz.

Her ordunun generalinin elinde bir sancak vardır. Sancakların durumu generallerin sadakatini belirtir. Yokitomo'nun adamlarının sancağı siyah sancak ile beyaz işaretli olanıdır. (Siyah Minamoto) siyah işaretli beyaz sancak Yoshitsune'nin ordularınındır. (beyaz minamoto) kırmızı sancak Taira'nın tarafına aittir. Kurşini sancak Ronin'indir. (Bağımsız generallerdir. Bir sancağın tepesindeki alın renk Yonitomo'yu, Yoshitsune'yi veya lider Taira'yı ifade eder. Ronin'in generalinin sancağındaki noktalar dostluk ile ilgili olanları belirtir. Siyah noktalar Yarithomo'nun dostları demektir. Beyaz noktalar Yoshitsune'ye yaklaşımı ifade eder.

Mesaj penceresindeki mesajlar ve haritada görünen sancaklar bir karşılaşmayı ifade eder. Bu misalde belirtilen bir çarpışma bir generalin karşılanıp harbe girmesi olabilir. Eğer generallerinizden birden fazlası aynı yerde ise, onların askerlerinin hepsi olacak çarpışmada birleşirler. Numaralarda emniyet vardır bunu unutmayın. Lider olmasını istediğiniz generali seçmek için bilgi kutusunu seçin. Bu ekrandan birkaç stratejik karar alabilirsiniz. Bu durum mevcut şartlara bağlıdır. Kursor katlanmış harp yelpazesine benzer. Kursoru sol taraftaki



sancağın üzerine getirin, seçeneklerinizi gösteren metin ekranın altında görülür. Yapmayı istediğiniz bir hareket görünce sol fare butonuna basın. Seçenekleriniz karşılaşma şartlarına bağlıdır.

Gözcülerden biri askerlerinizin kuvvet ve miktarı hakkında bilgi verdiğinde ordunuzu ekrana getirip görürsünüz. Ekranda görünen insanların miktarı o ordudaki gerçek miktar askerler ile orantılı olacaktır. Ordunun generalide size bir işaretle kuvvetinin nekadar olduğunu belirtecektir. Ordunuzun solundaki sancağa bakarak, özel bir kaç noktadaki askerlerinizin durumunu anlarsınız.

Sınıf sembolü: Bu işaret sancağın hangi sınıfa ait olduğunu belirtir.

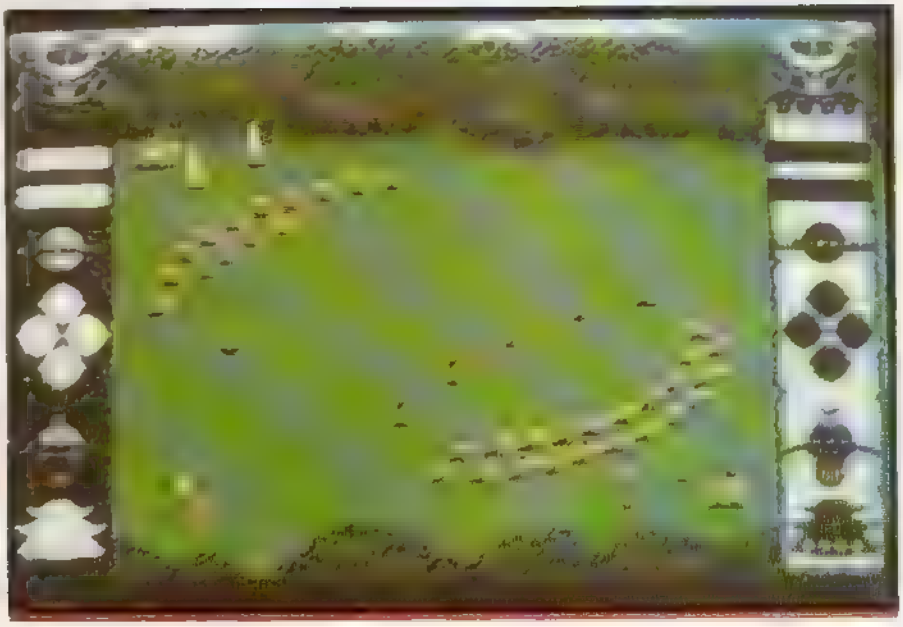
Kılç becerisi: Bu beceri el ele savaşırken veya geri çekilen orduları at üstünde kovalarken faydalıdır.

Kraliyet eşyaları: Dört kraliyet eşyasından hangisinin sizde olduğunu gösterir.

Okculuk becerisi: Kalenizi kuşatmaya karşı bir savaşta korumaya çalışırken faydalıdır.

Kuşatma becerisi: Düşman kalelerini kuşatmak için faydalıdır. Kuşatma bilginiz 0-5 arası değerlendirilir.

Askerleriniz savaşa giriş seçimi yaptığımızda düşmana karşı dizilirler. Generaller at üstündedir. Harbi başlatmak için generalinize bir işaret veriniz veya askerlerinizi gerekli yerlere hareket ettiriniz. Burada kursor ok biçimindedir. Bu okçularınızı idare eder.Sol farenin butonuna basın böylece okçuları kursora yaklaştırırsınız. Sağ butona basarsanız oradan uzaklaşırlar. Her iki farenin düğmelerine basarsanız ok kılıç haline dönüşür. Şimdi kılıçlı askerleri sağ ve sol butonlar ile kontrol altına alabilirsiniz. Eğer düşmanınız çekilmeye karar vermiş ise, siz kazanırsınız. Düşman generali borusnu öttürerek askerlerini geri çağırır. Onları kovalamak isterseniz düşman generaline sinyal veriniz. Kale kuşatması seçimini yaptığımızda kale müdafasını yıkmak ve kaleyi alma fırsatını kazanırsınız. Kalenin kalın kapılarını kırarak içeriye geçiniz. Sol fare butonu kılıç oyunlarını ve sağ buton ok atmanızı sağlar. Ekranın üstündeki güneşin seyir saati başarılı olmanız için ne kadar zaman kaldığını belirtir. Düşman kılıçlarından biri ile her sefer vurulduğunuzda veya düşman oku ile yaralandığınızda güneş daha çabuk hareket eder. Güneş doğar sonra batar. Güneş battıktan sonra zamanınız bitmiş demektir. Ordunuzdaki askerin çokluğu kalcyi almanız için o kadar çok zamanınız olduğunu gösterir. Kaleyi almak için keep'i işgal edip gözcüyü saf dışı etmelisiniz.(Sarı sembollü bir miğfere dik-



kat ediniz) Keep'e (kaleye) gidenyol kurşuni taşlar ile döşelidir. Taira'nın kalelerinden birinde kaçırılan prenseslerden biri vardır. Bir mesaj size kalede prensesin bulunup bulunmadığını belirtir. Eğer onu kurtarmak isterseniz kaleyi işgal etmeden onu bulun, yoksa Taira onu başka yere götürür. Eğer kaçma girişimi sırasında yaralanırsa onu yine k.çırırlar. Eğer Yoshitsune sizin karekteriniz ise prensesi kurtarmak için kuşatmayı ona göre yapmanız gerekir.

Yaklaşan ordunun bayrağına bakmak akıllıca iştir. Hangi tarafı tuttuklarını böylece öğrene bilirsiniz.

Liderlik kabiliyetmize göre ve asker kuvvetinizin durumuna göre karşılaşılan ordu ile dostluk isteyebilirsiniz. Fakat Taira ile dost iseler sizin yapacağınız tek şey ya kaçmak yada harp etmektir. Geri çekilmekmi, yoksa döğüşmekmi bu karar komuta subayı olarak alacağınız en önemli kararlardan biridir. Ordunuzun kuvvet ve miktarını düşünün kazandığınız becerinin durumunu düşünün düşman kuvvetini hesaplayın, döğüşmeye karar verirseniz, yinede geri çekilebilirsiniz. Ama buda asker kaybına tol açar.

Dostluk kur seçeneği karşılaştığınız genaral ile dostluk kuracağınız bir seçenektir. Eğer kabul ederse sancağının rengi sizin sancağınızın rengi gibi olur. Emrinize girer. Fakat düşmanca bu teklifinizi red edebilir. Tekrar ikmal etme seçeneği, askerler haritada yürüdükçe kuvvetten düşerler, savaşta askerler yok olur. Dost kalelerden kuvvet takviyesi alınır. Manastır ve kasabalardan da kuvvet takviyesi yapılabilir. İkmal yapmak için genarelinize bir süre istirahat hakkı vermeniz gerekir.

Kaleniz kuşatıldığında bir pencerede durup işgalcilere ok atın. Sarı bir işaret nişan almanız için size bir fokus noktası temin eder. Yayınıza bir ok takmak için butonu basılı tutun, oku atmak için butonu bırakın. Öldürdüğünüz düşman askeri miktarı samurai savaşçılarımızın miktarını azaltır. Öldürdüğünüz düşman askerleri sizin samurai savaşçılarınızın mağlup edecekleri ve savaşta olanlardan çıkacaktır. (bunları göremezsiniz)

Ninjaların taarruz edeceklerini sakın aklınızdan çıkarmayın. Düşmanlarınız bu katilleri kiralıyarak hiç ümit etmediğiniz anda içinize sızabilirler. Ninja taarruzunu engellemek için kılıcınızı kontrol altında tutun. İmparatorluk tacı, bu 4 krallık alametinin sahip olunması, liderlik kabiliyetinizi arttırır. Hachuma'nın türbesi Kamakura kalesindedir. (Yarımoto daima oyununa bunun sahipliği ile başlar, çünki kamakura onun asıl kalesindedir.) Mukaddes yazılar, mukaddes kılıç ve prensesi bulmanız gerekmektedir.

Okçularınızın marifetini daha iyi okçuluk marifeti ile arttırınız. Kuşatmalı şekiller hakkında bilgi sahibi olunuz.

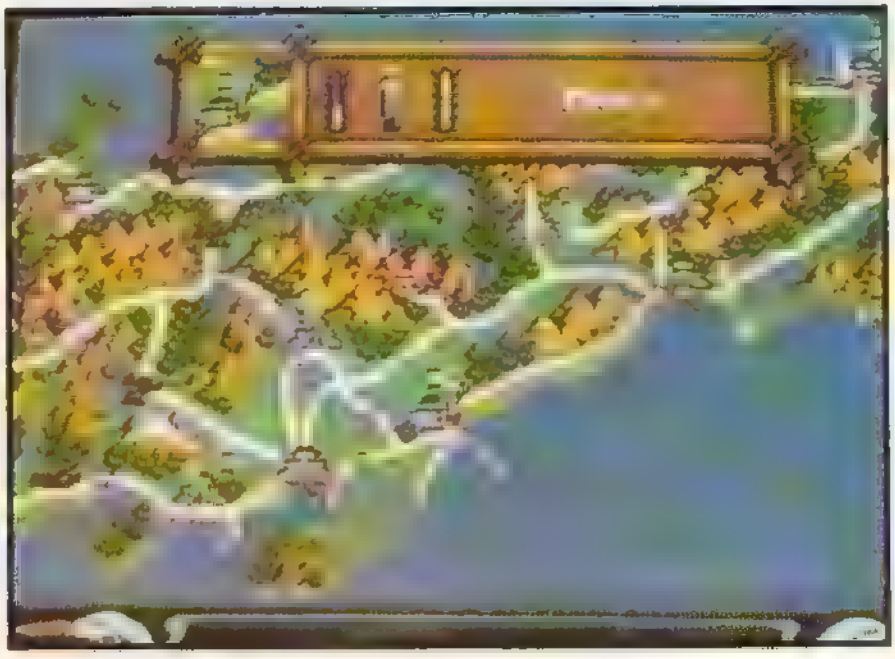
Kasaba ve kaleleri iyi bir kuşatma bilgisi ile kuşatırsınız. Kaleleri kuşatarak bilginizi arttırınız.

Harpte ordularınızı iyi yönetmek için liderlik bilgilerinizi arttırın ve bu bilgilerle dostluk kurun. Oyunu sonuçlandırmak,eğer 19 kalenin hepsinide alırsanız oyunu kazanırsınız. Ölürseniz oyunu kaybedersiniz. Her iki haldede sınıflandırılmış şeklinizi gösteren mücadele ettiğiniz harbin bir durumunu göreceksiniz. 25 ayrı sınıflandırma vardır. Bunlar savaş bilgisine dayanan şekillerdendir. Aynı zamanda liderlik kabileyetinizin durumu ile ilgilidir ve aynı şekilde savaşta, ne kadar imparatorluk alametinin alındığına bağlıdır. Beş sınıftan birine girersiniz.

Lord of the rising sun, gerçekten çok güzel bir oyun. Bu türden hoşlananlara ve özellikle bu türü tanımıyanlara tavsiye ederim.

SERKAN VARLIKLI

% 100



MILLENNIUM 2.2

Oyunumuz 2200 yılında büyük bir göktaşının dünyaya çarpmasıyla başlıyor. Göktaşının yerküreye şiddetli çarpması nedeniyle Dünya yörüngesinde sapmalar meydana geliyor, bunun neticesinde Dünyadaki atmosfer ve iklim olaylarında büyük değişmeler ortaya çıkıyor. Bu değişmelerde dolayısıyla Dünyadaki bütün hayatı alt üst ediyor. Ve Dünya yaşanmaz hale geliyor. İlk önce buzullar eriyor, ardından da, yerkürenin içinden gelen volkanizma hareketleri, ortaya çıkan zehirli gazlar, Dünya atmosferinde oluşan elverişsiz koşullar tüm insanlığın kaderini bir anda değiştiriyor ve insanlığın sonunu hazırlıyor. Sonunu hazırlıyor diyorum çünkü bu olaylarla insanlık tarihi son bulmuyor. Bir avuç insan (100 kişi) Aydaki koloniden bu hazin sonu, çaresizce izliyorlar. Beşeriyetin yegane kurtuluşu olan Aydaki bu koloni ellerindeki kısıtlı imkanlarla vahşi galaxsıdeve sonsuz boşlukta yanlız ve tek başına büyük bir varolma savaşınınıçine bir anda giriyor. Eğer bu varolma savaşını kazanabilirse insanlık neslini devam ettirebilecek olan bu koloni, bakalım sizin kumandanızda ne dereceye kadar başarılı olabilecek. Evet oyunun genel konusu böyle, amacıda belirttiğim gibi ilk başta ayakta durabilmek, ardından, yıldız sisteminde koloniler ve sömürgeler kurmak ve başara bilirseniz tekrar Dünyaya dönmek. Tabi dünyaya tekrar dönebilmek için atmosferide yeniden yaşanabilir hale getirmenizgerekiyor. Oyun tahmin edebildiğiniz gibi pek kolay değil, tabi bunu bilgisayar başında saatlerinizi vererek oynarken daha iyianlayacaksınız. Oyunda imkanlarınız ilk başta oldukça kısıtlı, işinize yarar, yaşamanız için gerekli olan aletleri yapacak olan hammaddelerin bazıları Ayda bulunmuyor, bunları diğer gezegenlerde aramanız gerekecek. Bunun için diğer gezegenlere ilk olarak insansız gemiler göndereceksiniz, ardından yaşanabilicek olanlar varsa oralara koloniler kurucaksınız. Oradan çıkan madenleri Aydaki üssünüze taşıyacak ve üretimde kullanacaksınız. Bu sayede yavaş yavaş ürettiğiniz araçları geliştirecek, daha modernlerini yapacaksınız. Tabi bunları yaparken hiçbir sorunla karşılaşmayacağınızı düşünmeyin, çünkü yıldız sisteminde kendilerine rakip olmanızı istemeyen Marslılar var ve Marslılar sık sık Aydaki üssünüzede, diğer gezegenlerdeki kolonilerinizede saldıracak ve sizi yok etmeye çalışacak, buna ilaveten ara sıra ortaya çıkacak olan salgın hastalıklarda cabası. Dediğim gibi oyun oldukça kapsamlı, araştırmanız gereken 37 gezegen (tüm güneş sistemi), üretmeniz gereken 10 larca araç, gereç, oluşturmanız gereken bir Dünya var. Oyun sadece strateji oyunu değil , aynı zamanda similasyon action bölümleride var. İlk başta oyun insana oldukça karışık geliyor. Fakat bu kesinlikle gözünüzü korkutmasın. Evet oyunun zor ve karışık olduğu doğru, fakat doğru bir strateji ile oyunu rahatlıkla bitiriyorsunuz. Ben ilk başta oyunun tam açıklamasını yapmakla yapmamak arasında oldukça bocaladım. Tam olarak neyin ne olduğunu yazarsam sizlere düşünme payı vermemiş olacağımı düşündüm, fakat daha sonra bu oyunu iki bölüm olarak yayınlamakta cazip gelmedi, çünkü yayın planımız içerisinde en az bu oyun kalitesinde olan oyunlarda olduğu için diğer oyunların yayın planını aksatmak istemedim. Daha iyiyi daha kısa zamanda en iyi şekilde yayınlamak bizim size karşı en önemli görevimiz ve bunu aksatmakta sizlere karşı saygısızlık olurdu. Bu nedenle oyunun tam açıklamasını veriyorum, fakat bu sizleri üzmesin bu ve bunun türündeki oyunlar bir film senaryosu gibi hazırlandığı için yapılması gereken şeyler belli bir düzen içinde gelişiyor ve sizde bu düzene ve sıraya uymak zorundasınız. Yazdığım açıklamalara sırasıyla sizlerde uyarsanız oyunun zevkinden ve oynana bilirliğinden hiç birşey kaybetmezsiniz ve aksine takılacağınız birşey olmayacağı için bir filmi, baştan sona seyrediyormuşçasına zevk alırsınız. Evet bu kadar laf yeter, şimdi gelelim oyunumuza. Oyun yüklenirken F1, F2, F3 tuşlarından seçim yapmanız gerekiyor, bunun hiçbir önemi yok, çünkü üçüde aynı şey. İstediğinizi seçebilirsiniz. Oyun yüklendikten sonrada karşımıza güneş sistemi çıkıyor ve birde tabi ekranın üstünde iconlar. bu iconlar 10 adet. Ben bunları size kolaylık olsun diye soldan sağa doğru numaralandırıyorum(sol=1 numara) Detaylı açıklamalarını ise daha sonra yavaş yavaş açıklayacağım.

1. Ay üssü, yani merkezimiz.

2. Koloniler, ilk başta herhangi bir fonksiyonu yoktur. Başka gezegenlerde koloniler kurana kadar işimize yaramaz.

3. Bu icon da ilk başta kullanılmaz, nedeni ise daha gemi üretmediğimiz için. Gemi ürettiğimiz zaman gemilerin durumları ve rotaları hakkında bilgi edinir alırız, aynı zamanda bu icon sayesinde gemilere geçer ve onları üs

64'ler sayfa 31

yerlere indirir, roketlerini belirlersiniz.

4. Güneş sistemindeki gezegen ve uydular hakkında bilgi alırız. Tabi ki oyunun başında herhangi bir bilgi almamız söz konusudeğildir. Bir gezegen ve uydu hakkında bilgi almamız için, oraya insansız bir uydu (probe) göndermemiz ve onu oraya indirmemiz lazım.

5. Gelen mesajları öğreniriz.

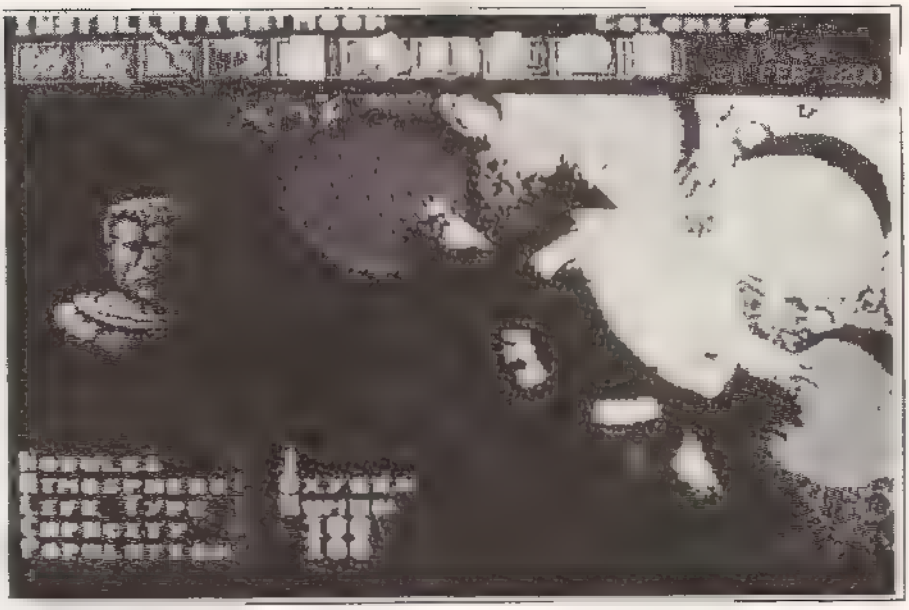
6. Oyunu kaydetmek veya kaydettiğiniz oyunu yüklemek için. (save-load)

7. Günlük; buradan da servisteki gemilerinizin sayısını toplam nufusunu, colonilerin sayısını ve başarı yüzdenizi görebilirsiniz.

8. Buradanda sistemi zoom yapabilirsiniz. Eğer tekrar sistemi küçültmek isterseniz mausu güneşe getirin ve cilikleyin, bundan başka istediğiniz herhangi bir gezegenede cilikleye bilirsiniz bu sayede o gezegeni ve uydularını daha yakından göre bilirsiniz.

9. Saatin ilerlemesini sağlar.

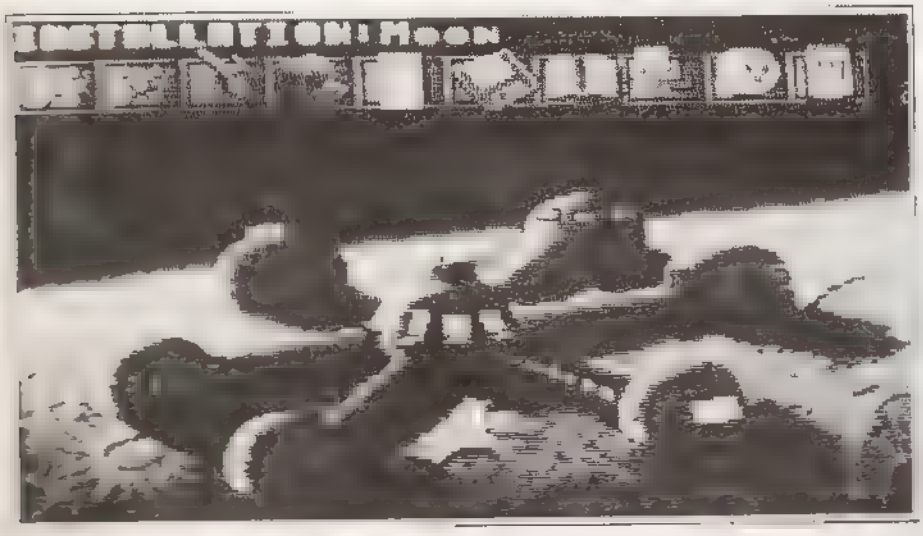
10. Günün ilerlemesini sağlar.



Bu açıklamalardan sonra sıra aydaki üssümüzle ilgili açıklamalara geldi. Sırası gelmişken belirteyim herhangi bir yerden (gemi, gezegen vs) tekrar ay üssüne geçmek isterseniz mausun sağ buttonuna basmanız yeterli, geri kalan seçimlerinizi sol buttonla yapıyorsunuz. Ay üssü birbiriyle bağlantılı toplam 7 yarıküreden oluşuyor. Bu yarıkürelerin 3'ü sağ tarafta 3 üde sol tarafta. Ben açıklamaya sol taraftan başlıyorum.

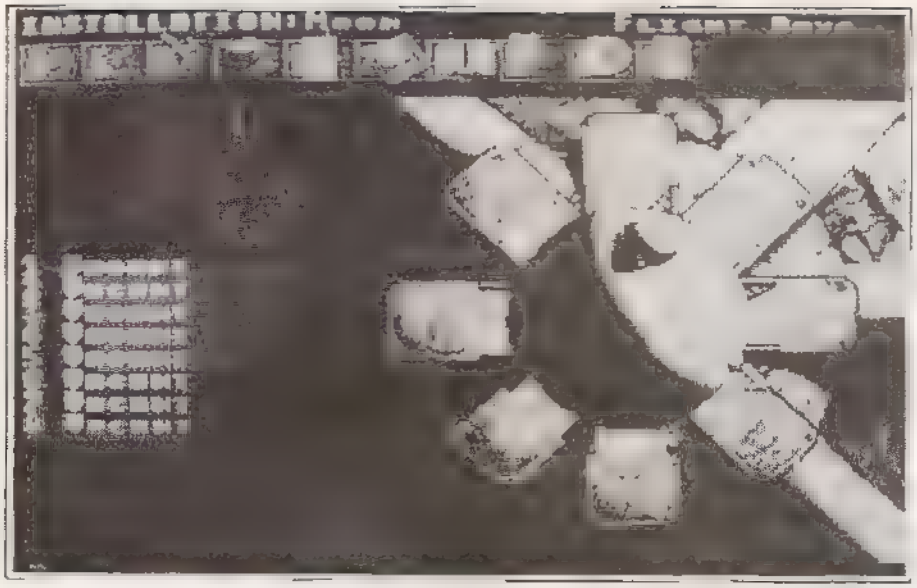
Sol üst: Üssün enerji bölümüdür. "stores" yazan kısımda ise kullanabileceğiniz reaktör çeşitleri yazıyor. Alta doğru indikçe bu reaktörlerin gücü artıyor(Mkx en güçlüsü) Yeni bir reaktör ürettiğiniz zaman, buradan hangi cinsi ürettiyseniz onun karşısında ürettiğiniz reaktörün adedini rakkamsal olarak belirtir. Mausu ürettiğiniz reaktör cinsinin üstüne getirip cliklerseniz otomatik olarak yeni reaktörü devreye sokar, eskisini devre dışı bırakır.

Sol orta: En önemli bölümlerden biri. Burası proje bölümü. Buradan istediğiniz şeyi (transport, weapon vs) araştıra bilir, proje aşamasına sokabilirsiniz. Yapmanız gereken şey mausu projesini yapmak istediğiniz şeyin üstüne clicklemektir. Cilickledğiniz zaman karşınıza bir menü çıkar. Bu menüden seçiminizi yapabilirsiniz. Seçiminizi yaptıktan sonra proje yürürlüğe girer ve bunu takiben geçen günlerde yavaş yavaş sonuca varılmaya başlar "Progres" 100% olduğu zaman araştırma bitmiştir. Araştırmayı bitirmek için mausu gün-iconu'na getirin ve "Research complete" yazısı çıkana kadar bekleyin, bu yazı çıktıktan sonra proje aşaması artık bitmiştir,bundan sonra üretime geçebilirsiniz. Proje bölümünde "colonis" ancak colni kuracağınız gezegene uydu (probe) gönderdiyseniz geçebilirsiniz. Eğer reaktör projesi yapacaksanız, unutmamanız gereken şey de yeni model bir reaktörün ancak bir evvelki modelin projesinin tamamlanmasıyla mümkün olacağıdır. İlk başta sadece 2.tip reaktörü(Mk2) yürürlüğe sokabilirsiniz. Mk3 ise ancak Mk2'nin projesi bittiyse planlıyabilirsin. Şimdi buradaki araçlarla ilgili kısa bir bilgi verelim.



Transport seçeneği:1)"Probe": İnsansız keşif ve araştırma uydularıdır. Arşturacağınız gezegene bir tane gönderip gezegenin yüzeyine indirmeniz gerekir. İndirdikten sonra colonis seçeneğinde araştırdığınız gezegenin rengi sarı olur. Bundan sonra yapmanız gereken colonis seçeneğinden bu gezegeni projeye sokmanızdır. Daha sonra bunları takriben bir kaç gün içerisinde gezegenden gelir (proje 100% olduğu zaman) ondansonra ana ekrandaki 4 numaralı seçenekle (bilgisayar resmi olan) bu gezegen hakkında bilgi alırız. Bu gemiler bir defa kullanıla bilir. Bir kere bir yere inerse, birdaha kalkmaz.

2) Grazer: Bu gemiler maden arar ve bulduklarında aya getirirler, ayrıca



başka gezegenlerde nakıl ışlerinde kullanılabilirler.

3) Waverider: Oldukça hızlı olan bu geminin yapılış maksadı, herhangi bir salgın hastalık olduğu zaman ilaçları zamanında yetiştirebilmektir.

4) Wrack: Gezegenler arası ulaşım, taşıma gemileridir.

5) S.I.O.S: Diğer gezegenlerde koloni kurmanızı sağlar. Eğer yaşanabilir bir gezegen bulursanız S.I.O.S üretip oraya indirin. S.I.O.S indikten sonra koloni kurulur ve diğer gemiler gelip gitmeye başlar (Koloni veya üs olmayan yerlere gemiler inemez)

We aponary: Fighter: Adındanda anlaşılacağı gibi ufak savaş uçaklarıdır. Gezegenin korunmasında kullanılacağı gibiMarslılarla savaşta da kullanılır.

Orbital Lazer: Uydu savunma sistemidir. İlk başta maden eksikliğinden dolayı projesi yapılsa bile üretilemez. Fakat savunmada çok kullanışlıdır.

Suppies: Nodule: İnsanların yaşaması için yapılan ek yapı birimleridir. Bir nodul 100 kişi kapsar.

Bunker: Bir nevi depodur. Üretim fazlasını yada zarar görmesini istemediğiniz şeyleri koya bilirsiniz.

Sol alt: Maden çıkarma bölümüdür. Çalışması için herhangi bir reaktörün faliyette olması lazım gelir. Daha sonra "on" durumuna getirerek çalıştırılır ve otomatik olarak maden çıkarmaya başlar.

Sağ üst: kolonide yaşayanların soyları, sayıları, soludukları hava cinsi (Bazı gezegenlerde başka canlı varlıklar yaşıyor) Koloninin kaç nodulu olduğu ve koloninin toplam kapasitesi hakkında bilgi verir.

Sağ orta: Üretim bölümü. burasıda oyunun en önemli yerlerinden biri. Üretmek istediğiniz araçları, daha doğrusu neleri üretebileceğinizi sol taraftaki mavi kutucuğa clıkliyerek öğrene bilirsiniz. Daha sonra üreteceğiniz araca yada alate clikledikten sonra üretim otamatik olarak başlar. Bu işi de halledince tekrar Gün-ikonunda günleri üretim bitene kadar geçiriniz. Unutmayın her yaptığınız (uretim, proje, keşif uçuşları vs) alır. Zamanda siz gün-ikonuna cliklemediğiniz müddetçe geçmez. İşiniz hallolana kadar gün geçirmelisiniz.

Sağ alt: Koloninin savunma birimi. Burayı ancak herhangi bir saldırı sırasında kullanabilirsiniz. Marslılar saldırdıkları zaman eğer yapmış bulunduğunuz "Orbital lazer"iniz varsa işiniz kolay, sadece sağ alt taraftaki ufak uydu resmine klikliyerek saldırıyı püskürtürsünüz. eğer lazeriniz yoksa ve hazırda geminiz varsa bir derece şansınız olabilir. Sol alttaki ufak gemi resmine kliklerseniz, otomatik olarak gemi kumanda bölümüne geçer ve marslılarla savaşırsınız. Burada joy. kontrolu mausa nazaran çok daha kolay. Bir saldırıdan sonra "Damge report"dan zararınızı görebilirsiniz. EXIT ilede buradan çıkarsınız.

Orta: Burası gemilerin iniş ve kalkışlarının olduğu hangardır. Normalde eğer hiç geminiz yoksa 8 adet olan bu hangarların numaralarının yanında "Vacant" yazar. Eğer herhangi bir geminiz varsa ve kaç numaralı hangarda ise o numaralı hangarın yanında cinsi yazar. Geminiz varsa ve kaldırmakta istiyorsanız, mausu sarı dikdörtgenin üstüne getirin. 1 numaralı hangar en üst tarafta olandır. Buraya klikledikten sonra karşınıza uçuşa hazır bulunan geminin resmi sağ tarafında gemiyle ilgili bilgiler çıkar. Geminin altında ise 6 adet ufak icon bulunmaktadır. Ben gene bunları sağdan sola doğru numaralandıracağım.

1- geminize ad vermek için. Gemilere ad vermeden gemileri havalandıramazsınız.

2- Gemiye personeli yerleştirmek içindir. Her geminin farklı sayıda personeli mevcuttur.

3- Gemiye maden hariç her şeyi yüklemede kullanılır. Bu sayede ayda üretilen araç gereçleri kolonilere nakledebiliriz.

4- Madenleri yüklemek için. Bu sayede de kolonilerden aya maden

[illegible]

5- Gemiyi havalandırmak için.

6- Gemiyi hurdaya çıkarmada [illegible] Bir gemiyi hurdaya [illegible]aracaksanız, hangarların hepsinin boş [illegible]ması gerekir. Bir tane bile gemi olsa at[illegible] istediğiniz gemiyi hurdaya çıkaramazsınız. Bir gemi hurdaya çıktığı zaman gemi personeli otomatik olarak bulunduğu kolonideki (tabi insanların yaşadığı, otmosferinde oksijenin bulunduğu gezegenlerde) insanlara kalırlar.

Şimdide 5 numaralı ikonu daha yakından inceleyin. Bu ikonu klikledığınızde tekrardan hangarların bulunduğu bölüme geçeriz. Eğer havalanan gemiye gitmek istiyorsak (yerde olanlar hariç) o gemiyi seçeriz. Bu seçimde yaptıktan sonra ekran tekrardan değişir ve karşınıza bir uzay gemisinin kontrol odası çıkar. Burada da solda ve sağda 4 adet olmak üzere toplam 8 adet ikon çıkar. O an için kullanmadığımız ikonlar yeşildir. Gemiler yapılışlarına göre farklı olduğu için hiçbir gemi bütün ikonları kullanamaz. Ben genede bu ikonları yukarıdan ve aşağıdan olmak üzere açıklıyayım.

AŞAĞIDAKİLER:

SOL 1: Maden hariç taşıdığımız araç ve gereçler.

2: Sadece "CARRIER FLEET" gemisinde kullanılır. Buda geminin içindeki uçakları havalandırmak içindir.

SAĞ 1: Oyunu bitirmeme rağmen hiçbir zaman kullanamadığım bir ikon.

2: Otomatik pilot. Bu ancak gemiye bir rota tayin ettikten sonra işe yarar. Rotayı tayin ettikten sonra buraya kliklersiniz ve iş biter.

YUKARIDAKILER:

SOL 1: Kargoda taşınan madenleri gösterir.

2: Kargoda taşınan madenleri uzayda boşaltır.

SAĞ 1: Gemiyi otomatik olarak gezegene indirir. Bir gemiyi indirmek için gerekli olan süre 45 dakikadır. Gemiler ancak üs (koloni) bulunan yerlerde inebilir.

2: Rota tayini. Bu bölümden karşımıza güneş sisteminin listesi çıkar. Gitmek istediğiniz yeri seçtikten sonra, bilgisayar yolculuğun kaç gün süreceğini size bildirir. "Corfirm" seçeneği ile kabul eder, "CANCEL" ile vazgeçersiniz.

Bir gemiyi rotaya soktuktan sonra hiçbir şekilde rotasını değiştiremezsiniz. Bence oyunun ilk hatası burda, zaten bana göre toplam iki hata var. İkincisinin ne olduğunu daha sonra açıklaycağım. İkonların açıklamalarının bittiğine göre şimdi sıra oyun stratejisinde. Oyunda bir iki tane anahtar var. Eğer bu anahtarlara sahipseniz oyunu rahatlıkla bitirirsiniz. Birincisi "Grazer" yaptıktan sonra, güneş sisteminindeki gezegen listesine ilaveten birde en sona astroidler eklenmiş. Bu son ek olan astroidleri ancak en son bir "grazer" yaptıktan sonra görebiliyorsunuz. Esasen grazerlerin amacıda astroidlerde dolaşıp faydalı madenleri bulmak ve bunları ay üssüne getirmek. Astroidlerde oyunun anahtarlarından biri gizli. Bu anahtarda ayda bulunmayan fakat astroidlerde bulunan bir iki maden, ki bu madenler olmadan bazı araç gereçleri yağpamazsınız. Örneğin "COPPER"i "CARRACK" yapımında kullanacaksınız. Astroidlerde önemli olan copper ve methana madenleridir. Bu tiyoyu verdikten sonra oyunu bir sıraya koyalım ve devam edelim. Mk III reaktörünü imal ettikten sonra, reaktör bölümündeki bir patlamadan dolayı bütün reaktörleriniz imha oluyor. Fazla üzülmeyin, yapmanız gereken yeniden Mk I'den başlayarak jenaratör üretmektir. Astroidlere grazer gönderirken Mars'tan, aydan kalkacak herhangi bir aracı düşmanca bir hareket olarak kabul edecekleri hakkında mesaj geliyor. Önemli değildir.Fakat bundan böyle iki ayda bir Marslıların saldırılarını beklemeye başlayın. Oyunun ikinci anahtarıda, üretim ve proje bölümlerini hiç bir zaman boş bırakmayın ve artık tek tek projeleri yapmaya başlayın.Herbirini farklı gezegenlere gönderin ve sırayla hepsinden bilgi alın. Bu gezegenlerden önemli olanları sadece 3 tanedir. Bu 3 gezegenden oyunun 2. anahtarı olan Uranium, silver ve Chororium madenlerini alacaksınız. Eğer size bu 3 gezegenin hangileri olduğunu

yazsaydım, herhalde oyunu maximum derecede basite indirgemiş olacaktım. Size yazmadığım yegane şeyler bunlar. Neyse bu 3 gezegeni bulmakta pek o kadar zor değil, yopu topu 1 saatinizi alır. Oyun esnasında ilk kolooinizi kurduktan sonra koloniden "Carrier fleet" adlı büyük yıldız gemisi hakkında bilgi geleceklir. O andan itibaren gemiyi proje ve üretim aşamalarından geçirebilirsiniz. Ara sıra salgın çıkacaktır. Salgın olan gezegenlere gemi indiremezsiniz. Fakat üzülmeyin salgın haberiyle beraber salgın ile ilgili ilacın formülünüde proje ve üretim aşamasına sokabilirsiniz. Daha sonra bu ilaçları "Waverider" ile gezegene en kısa sürede ulaştırdınızmı sorun halloluyor. "Carrier fleet" ürettikten sonra sıra 5-10 tane "figther" yapmaya geldi. Ürettiğiniz figtherları , Carrier fleetin içine yerleştiriyor ve Marsa doğru yola çıkıyorsunuz. Geminizin saldırıya uğradığına ilişkin haberi öğrendikten sonra , "carrier fleet" e geçip gemileri havalandırıyorsunuz. Burada gemi yönetiminde joistick' ği tafsiye ederim. Daha kullamşlı. 5-10 adet gemiyi düşürünce Marslılar teslim oluyor, ve Marslı tehlikesi sizin için bitiyor. Aradan birkaç gün geçince Marslılardan, Dünyanın yüzeyini değiştirebilecek bir aletle ilgili haber alıyorsunuz. Bu haberle beraber tekrar proje aşamasına geliyorsunuz. Proje bittiğinde birde bakıyorsunuz ki yapılacak olan aleti taşıyabilecek kapasitede gemi yok. Kara kara düşünmeyin bununda çözümü Marslılardan geliyor. "Carrier Fleet" e yapılacak yeni bir değişiklikle'Carrier Fleet" i bu yük bir kargo gemisi olarak kullanabiliyorsunuz.Işte oyunun en kritik günleri geldi. Burada yapacağınız en ufak hata, oyunu bitirmenize engel oluyor. Şöyleki bu yeni projeyi yürürlüğe koyduğunuz zaman kolonilerinizden birinde neden geldiği belli olmayan bir filo ile ilgili haber gelecek. haberi gönderen kişi birde bu haberin asılsız olduğunu söyleyecek. Sizin yapmanız gereken şey bütün dogları boşaltmanız. Ayda tek bir gemi kalmasın. 1-2 Gün içinde bu filo Aya saldırıyor. Sakın karşı koymayı deneyin, filoyu yenmeniz mümkün değil. Filo Aydaki üssü yerle bir ediyor. Ve Ayda yaşayan herkesi öldürüyor. Bu acı sonu hiç bir şekilde değiştiremiyorsunuz. Fakat o kadar üzülmeyin, nede olsa mutlaka herhangi bir yerde bir adet carrack' ınız vardır. İşte bu gemiyi Aya indirip hurdaya çıkarın, böylece üstte tekrardan 80 kişiniz olur. Eğer bunları yapmazda "carier fleet" inizi üretim aşamasına sokarsanız siz üretimin 68% indeiken gelen Marslılar, herşeyi yok ediyor ve sizin "carrier fleet" iniz dogta bir daha kalkmamacasına kalıyor. Sizinde herhangi bir gemiyi hurdaya çıkarmanız hayal oluyor ve oyunu bitiremiyorsunuz. Unutmayın en son projeyi, proje aşaması bitse bile Marslılar saldırana kadar hiç bir üretim yapmayın. Eğer "carrier fleet" inizi, büyük bir kargo gemisi olarak değiştirgiyseniz, tek yapmanız gereken gemiye Dunyayı değiştirecek olan aleti yüklemek ve gemiyi Dünyaya indirmek. Gemi Dünyaya inince alet otomatikman çalışmaya başlar. Onun çalıştığı süre içinde golonilerinizde tek tek bağımsızlıklarını ilan ederler. Bütün kolonileriniz bağımsız olduktan sonra dünyanın yaşanabilir bir yer olduğu hakkında bir haber alırsınız. S.I.O.S u Dünyaya geçen bir kaç gün içinde oyun biter. Nasılmı biter bir anda ekran kararır ve ufak harflerle "GAME OVER" ve altında başarı yüzdeniz. Evet işte oyunun ikinci hatalı kısmı burası. Ne bir son ekran ne bir demo, nede bir yazı. Saatlerinizi harcıyorsunuz ve oyun bir anda bitiyor ve sizde elinden oyuncağı alınmış bebek gibi kalakalıyorsunuz. Bütün bunlara rağmen tek kelimeyle muhteşem bir oyun. Herşey en ince detayına kadar düşünülmüş. Saatlerin nasıl geçtiğini anlamayacaksınız. Mutlaka alın.

TARKAN BARLAS

GRAFİK	% 94
SES-EFEKT	% 60
MÜZİK	% 82
OYNANABİLİRLİK	% 70

% 98

NORTH & SOUTH

Evet işte strateji oyunlarına yeni katılan bir program daha. Fakat bu oyunda ne Waterloo oyunundа olduğu gibi saatlerce kafa patlatıyorsunuz, nede bütün strateji oyunlarında olduğu gibi karışık ve karmaşık birimleri haritadaki saçma sapan kutucuklar olarak oradan oraya hareket ettirmiyorsunuz. Çeneniz ağrıyana kadar güldürecek espirili grafiklerle, basit olduğu kadar eğlendirici olan oyunumuz 1800 lerin Amerikasında kuzeyle güneyin kıran kırana savaşı arasında geçiyor. Oyun strateji oyunu dedik fakat, zaman zaman kale ve trenlere saldırıp para çalacağız, zaman zamanda karşılıklı topçuları, piyade ve atlıları savaş esnasında yöneteceğiz. İlk olarak bildiğimiz lisana göre bir dil seçimi yapıyoruz. Burdaki, hücum borusu çalan, ve işin garibi tek başına bir şişme botta bulunan asker animasyonu çok güzel. Bu ekranda toplam 5 dil seçeneği var. Bunlar; İtalyanca, İngilizce, Almanca, İspanyolca ve Fransızca. Daha sonra bir ekran görüntüsü daha çıkıyor ve ardından ana menüye geçiyoruz. Ana menüde herşey İkonlarla belirtilmiş. Burada karşılıklı iki asker var. sol taraftaki bizimki. Askerlerin üstüne tıklarsak 3 ayrı karekter gözüküyor. Arkalarındaki fona tıklarsak isteğimize göre, bilgisayara veya arkadaşımıza karşı oynaya biliriz. Ortada toplam 5 ikon var. Bu ikonlar sırasıyla;sol üstten.

1- Kızılderili ikonu;Bu ikonu seçersek oyunda kızılderililer ve Mexsikolularda bulunur. Tabi bunlar ayrı bir düşman.

Sol üst orta= Hava durumu;Bu ikonuda seçersek oyunda değişik hava koşullarında olur.

Sol üst sağ= Gemi yardım;Bu ikonda, bize deniz yollarıyla yardım gelmesini sağlar.

Sol alt= Arcade oyun ikonu;Bu ikondan oyunu hem strateji, hem arcade olarak oynata biliriz.

Sağ alt= Strateji ikonu;Bu ikondanda oyunu yalnızca strateji olarak oynarız.

Alttaki ikonların arasındaki takvim yapraklarında tarih yazılıdır. Bu yaprakların üstüne gelip, mausu tıklarsak, tarih değişir. Yıl arttıkça sizin ve rakibinizin birlikleride artar. Ayrıca oyuna bir başka espiri katan ve çok zor farkedilen olaysa, fotoğrafçının poposuna mausu klikledığinizde, adam çok hoş bir kikirdeme yapıyor. Neyse seçeneklerinizi tamamladıysanız bu olayı görüntülemek için "GO" ikonuna mausu tıklayın. Artık oyun ekranına geçe biliriz. Oyunda sizin adamlarınızın bulunduğu bölgelerde, yanıp sönmeler olur. Mausu bu bölgelere getirip bir kere tıkladığınızda, adamlarınızın gidebileceği yerler belirir. Bunlardan dilediğinize gidersiniz. En kritik noktalar ise demiryolu istasyonları ve sağ tarafta denize açılan en çıkıntılı burundur. Oyun boyunca demiryollarından ve denizden yardım gelir. Dikkat etmeniz gereken şeylerden birisiside Kızıl derili'lerin ve Mexsiko'luların arazilerinde fazla uzun süre durmamanızdır. Bu hata sizin sonunuz olabilir.

Her birlikte 6 piyade, 3 suvari, ve bir topcu vardır. Bir savaş sonrasında bu sayı azalabilir. En güzel şeylerden biride, birliklerinizi birleştirebilmenizdir. En fazla 3 birlik birleşe bilir ve birleşen birlikler ,bir daha asla ayrılmazlar. Oyunun bazı bölgelerinde kaleler vardır. Eğer rakibinizin kalesini almaya çalışıyorsanız, çıkan ekranda saati geçip direğe bayrağınızı dikmelisiniz. Rakibinizde ateşe basar ve joystcki sola çekerek adamlarını üstünüze gönderir. Dikkat edin zamanınız çok kısıtlı.

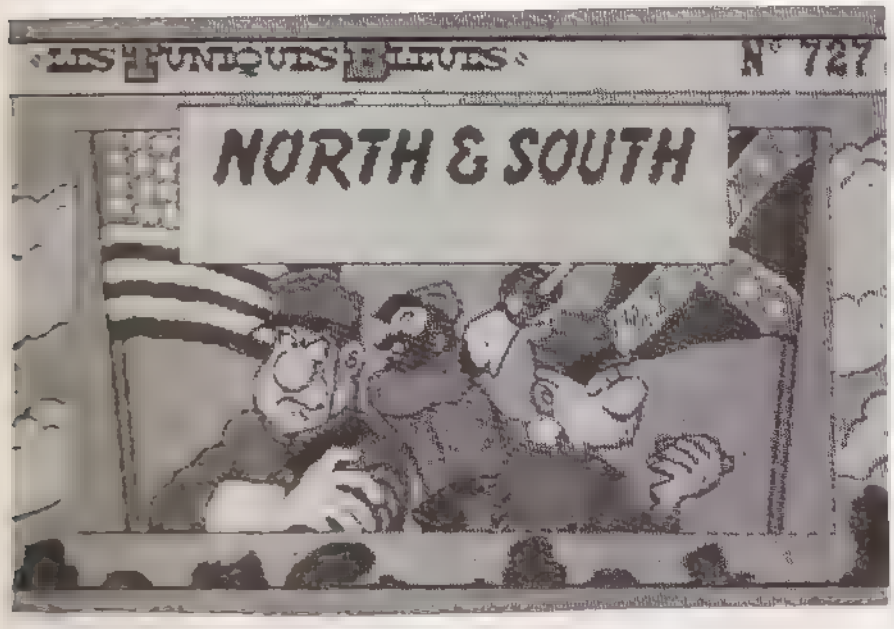
Eğer rakibinizin iki tren istasyonunun arasındaki bir yarı fethederseniz, tren geçerken trenide ele geçirebilirsiniz. Tek kötü yanı, bu tür olayların klavyeden, yön tuşları ve space'le oynanması.

Birde Arcode savaş durumunda kahverengililer klavyeden yön tuşlarını hareket için, spaece tuşunu ateş etmek için, kendi taraflarındaki SHIFT tuşunu adam değiştirmek İçin kullanıyorlar. Mavi ceketliler ise jostickle oynar ve adam değişurmek için sol taraftaki SHITF tuşunu kullanırlar, malesef arcode oyunu bilgisayar kendi başına oynayamıyor, siz hep yeniyorsunuz.

Eğer savaşırken geri çekilmek isteyceniz olursa maviler "ESC" tuşunu kahverenkliler "FLO" ve " " kullana bilirler.Savaştığınız yere görede alanınız iki çeşit olabilir. Bunlar yeşillik ve kurak arazilerdir.

Oyunu oynarken "S" tuşuna basarsamz size "JEV OF STRATEGIE" sorusunu sorar. "Ok" derseniz oyuna strateji olarak devam edersiniz. Tekrar basarsanız "JEV OF ACTION" sorusuyla oyunu tekrar action oynayıp oynamak istemediğinizi sorar. "X" tuşuylada "POUR EXİTER VALİDER OK" sorusunu sorar "OK" derseniz tekrar ana menüye geçer. Hayatımda karşılaştığım en komik oyunlardan birisi North end South,gerçekten zevkli dakikalar yaşatıyor ve bıktırmıyor. Bir arkadaşınızda yanınıza alıp oynamanızı tefsiye ederim.

FEVZİ ATAY



% 98

SHUFFLE PUCK CAFE

Shuffle Puck Cafe oynayanları saatlerce, belki günlerce bilgisayar başında tutabilecek kalitede oldukça zevkli bir salon oyunu. Türkiye'de fazla bilinmeyen fakat dünyada oldukça fazla tutulan bu oyunda, amaç topu karşı tarafın kalesine göndermek. İstanbul'da oturupta, Fame City'e gidenler bu oyunu bilirler. Nede olsa dakikalarca sıra beklemişlerdir. Şimdi sizin İstanbula yada Fame City'e gitmenize gerek kalmadı. Bu oyun Fame City'i ayağınıza getirdi. Şimdi gelelim oyuna. Amacımızın topu karşı kaleye atmak olduğunu söylemiştim, Fakat bu oyunda sanıldığı kadar kolay veya basit değil. Şimdi isterseniz oyunu daha detaylı anlatayım. Oyun yüklendiğinde karşınıza bir salon, salonda da bir yığın değişik canlı var. Eğer mouse'u bu yaratıklardan birine kliklerseniz, bir nevi alıştırma yaparsınız. Eğer turnuva istiyorsanız mouse'u "Current Champion"a getirip klıkleyin. Bu işide hallettikten sonra ekrana solu ve sağı kapalı olan, yukarısı ve aşağısı açık olan (yukarı taraf rakibin, aşağı taraf sizın) bir masa çıkıyor. Rakibiniz karşınızda duruyor ve önünde onun yönettiği kutu var. Sizin önünüzdede sizin yönettiğiniz kutu duruyor. Topunuzda buz hokeyi topları gibi ufak ve basık bir silindir. Siz kutunuzu belli bir uzaklığa kadar istediğiniz yönlere götürebiliyorsunuz. (maksimum uzaklık kalın kırmızı çizgi) Topa hızla vurmak için kutuyu geriye çekip hızla ileri doğru itiyorsunuz. Eğer topa vururken kutunuzu sağa sola doğru çekerseniz, top yan taraflara çarparak gidiyor. Bu rakibinizi şaşırtacağı gibi sizide şaşırtabilir.

Bu oyunda herşey espirili yapılmış. Her rakibin kendine has efektleri ve hareketleri var. Bunlar yendikçe yada yenildikçe değişiyor.Gol attığınızı yada yedığinizi cam kırılmasına benzer efektler ve görüntü oyunlarıyla görüyorsunuz. Oyun esnasında "SPACE" tuşuna basarak yukarıda bir menü çıkarabiliriz. Bu menüden;

Champions: Kimin şampiyon olduğunu gösterir.

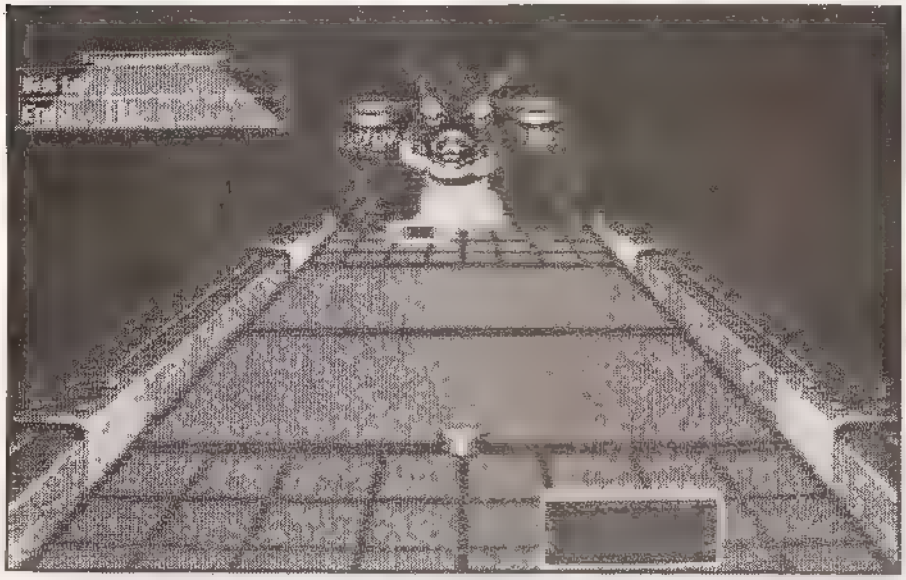
Game: Yeni bir oyun, rakibinizi değiştirme, turnuvaya geçiş.

Panndle: Yönettiğiniz kutucuğun adı. Buradan "PANNDLE SIZE" ile yönettiğiniz kutuyu istediğiniz gibi büyültüp küçültebilirsiniz. "BUTTON UP/DOWN" ile vuruşlarınızın şiddetini ayarlayabilirsiniz. "TOURNAMENT PANNDLE" ile standa t panndle'la oynarsınız.

Blocker: Bu seçenek size, masanın ortasına blok koymanıza, dolayısıyla oyunu daha zor fakat zevkli hale sokmanıza yarar. Buradan No Blocker, oyunu blok suz normal haliyle oynamınızı, Small Blocker ufak bir blokla, Medium orta bir blokla, Large ise büyük bir blokla oynamınızı sağlar. Custom Blocker seçeneğiyledе bloğunuzun boyunu ve ağırlığını istediğiniz biçimde değiştirebilirsiniz. Bütün bu seçimleri mouse'un sağ tuşuyla yapabilirsiniz. Seçeneğe gelin, elinizi sağ buttona basın ve çekmeyin, böylelikle istediğiniz şekilde oyunu değiştirebilirsiniz.

İlk başta robotla oynamanızı tavsiye ederim. Nedenine gelince robotun en basit rakip olması. Böylelikle sizde rahat bir alıştırma yapabilirsiniz. Turnuvada ise ilk dört rakibi kolaylıkla geçebilirsiniz, fakat dördüncüden sonra işler oldukça zorlaşıyor. Topu rakibinizin genelde sağına atmaya çalışın, hepsinin zayıf yönü sağ tarafları. Bundan başka söylenebilecek fazla birşey yok. Müthiş grafikler, harika efektler ve zevkli dakikalar sizi bekliyor. Mutlaka alın...

TARKAN BARLAS



GRAFİK.....% 85
SES-EFEKT.....% 60
MÜZİK.....% 62
OYNANABİLİRLİK.....% 93

% 87

REM HİT

IT CAME FROM THE DESERT

Milyonlarca yıldır değişmeyen [illegible] bir gün içerisinde çok büyük bir fizik değişim geçirecekti, bu inanılmaz bir [illegible] ama gerçek olacaktı, çünkü O ÇÖLDEN GELDİ. Bu sözler oyunun [illegible] demonun sözleri. "It cames from desert" aylar önce demosu gelen bir CINEMAWARE harikası. Bu oyunla firma [illegible] daha önce yaptığı, "Kings of Chicago", "Defender of the Crown", "Rocket Rancer" oyunlarını hem grafik, hem konu, hem de oynanabilirlik açısından aşıyoruz gelebileceğiniz en üst noktaya erişiyor. Bu oyun için [illegible] oynadığım en mükemmel oyun diyebilirim. İlk başta herşey size basit görünecek, fakat tekrar tekrar oynadıkça, sizde benim gibi oyunda onlarca senaryo olduğunun farkına varacak ve durmadan yeni, farklı olaylar ve kişilerle karşılaşacaksınız. Oyunda birden fazla son ve son ekran olduğunu söylemeliyim. Bu yüzden sizde ilk oyurduğunuzda oyunu [illegible] bilirsiniz, fakat biraz daha oynayınca [illegible] sonu değiştirebilirsiniz. (Kaç tane son [illegible] olduğunu henüz kesin tespit edemedik.) Oyun esnasında yaptığınız konuşmalar çok önemli, nedeni ise söyleyeceğiniz [illegible] cevapları seçtikten sonra, herhangi bir şekilde geriye dönüş imkanınız yok. Seçtiğiniz bir cevap sizi farklı bir senaryo [illegible] içine sokarken, bir başkasında daha [illegible] olaylarla içiçe bırakabilir. İşte bu nedenden dolayı oyundan kolay, kolay [illegible] amazsınız.

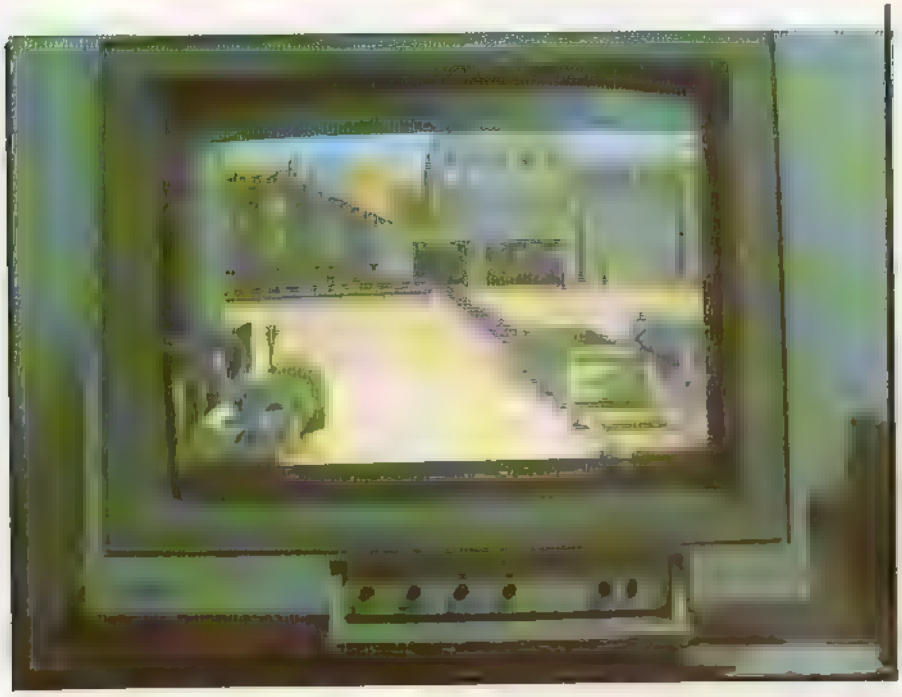
Gelelim oyuna; Siz oyunda genç bir Jeoloji doktorunu canlandırıyorsunuz. Bütün olaylarda "Lizard Breath" adlı kasabada ve çevresinde gelişiyor. Aslında kasaba madenciler için kurulmuş bir yer. Bölgenin asıl önemli yeri madenleri 5 ana maden var ve bu madenler bolgeyi kuzey ve batı doğrultusunda çevreliyorlar. Bölgede kasabadan başka Askeri Garnizon, çiflikler ve havaalanı bulunmakta. Arazi dağlarla çevrili olduğu için dış dünya ile bağlantıyı bir karayolu sağlıyor.

Jeoloji doktoru olan siz bu kasabaya yeni atandınız ve geleli ancak bir kaç gun oldu. Tesaduf buya sizin gelmenizle birlikte bir gece büyükçe bir meteor bu bolgeye düşüyor. Yüksek radyasyon yayan bu meteorun çevreye korkunç zararı oluyor. Özellikle KARINCALARA... Normalde zararsız ve sempatik olan bu böcekler radyasyon yüzünden bir anda 8 10 metrelik birer deve dönüşüyorlar. Bu karıncaların tek amaçları var, KARINLARINI DOYURMAK. Çevrede bulunan çiflikler ve tahıl ambarlarında bu sebepten dolayı boy hedefi oluyorlar. Sizin amacımızda karıncaları ve yuvalarını yok ederek şehri ve insanları kurtarmak, fakat bu zordan da öte, ilk başlarda da nerdeyse imkansız. Siz de taktir edersiniz ki hiç kimse günumuzde bu gibi ancak masallarda olan şeylere inanmaz, herkez herşeyin kanıtını ister Kahramanımızın başına da aynı şeyler geliyor. Hiç kimseyi inandıramıyor. Belediye reisi ve kasabalılar yüzüne gülüyor. Siz onlara bu karıncaları tahlil ve analiz sonuçlarıyla ses kayıtlarıyla kanıtlamak zorundasınız. Fakat bunları karıncalar çiftliklere alenen saldırıya geçmeden yapmak ve daha yuvalarının çevresinde iken yok etmek zorundasınız, eğer maden ocaklarını kullanacak olurlarsa bir anda bölgeyi kuzeyden, güneyden ve batıdan kuşatıyorlar. Sizin yarışınız burada zamana karşı. Karıncalar ortalıkta dolaşmadan, bulduklarınızı tahlil ettirmeli, gereken yerlere mesajlar ve örnekler göndermelisiniz. Bunları yaparkende belediye reisini kanıtlarınızla ikna etmeli ve bütün bölgeyi alarma geçirmelisiniz. Bütün herşeyi bir haftalık zaman dilimi içinde gerçekleştirmelisiniz, yoksa karınca istilası başlıyor, siz işler buraya vardıktan sonra Belediye Reisinden izin alıyorsunuz fakat, herşey için hemen, hemen geç olmuş oluyor. Hikaye kısmını biraz uzun tuttuk galiba, neyse gelelim oyuna. Evinizde başladığınız oyuna kapıyı açarak devam ediyorsunuz. Yaşlı adam size taş örnekleri getiriyor, fakat bunları nereden topladığını hatırlamıyor. Adamlar konuşurken telefon çalıyor, telefonda

bölge gazetesinden bir muhabir arıyor ve sizinle meteor hakkında görüşmek istediğini söyluyor. Bu telefon konuşmasından sonra yardımcınızdan, üniversite profesörünün sizinle konuşmak istediğini öğreniyorsunuz. Daha sonra getirilen taşları inceliyor ve taşlarda radyasyon tespit ediyor ve bunları laboratuara yolluyorsunuz. Evden çıkıp gazeteye uğruyor ve burada muhabirle görüşüyorsunuz. Yeni geldiğiniz için sizi tanımayan muhabir sizi ayak işlerine koşan biri sandığı için acele götürmeniz gereken bir paketi önünüze koyuyor, eğer adınızı söylerseniz, bir anda paketi cebine atan muhabir, telaşlı bir şekilde ertesi gün için yerinde araştırma yapmaya eski ambarın bulunduğu bölgeye sizi davet ediyor. Gazeteden laboratuara gidiyor ve profesöre kendinizi tanıtıyorsunuz. Müsbet bir konuşmadan sonra dönüşte Pub'a uğruyor ve size taşları getiren ihtiyara taşların yerini içecek birşeyler ısmarlayarak öğreniyorsunuz. Pub'tan sonra falcıya giderek faydalı şeyler öğrene bilirsiniz. Şimdi tekrar evdeyiz yapacak bir şey olmadığından uyuyorsunuz. Uykuda korkunç bir kabus görüyorsunuz. Kabusta korkunç dev bir karıncayla mücadele ediyorsunuz. Kapının çalmasıyla uyanıyorsunuz. O da ne karşınızda yaralı ve oldukça güzel bir bayan var. Sizden yardım istiyor. Eve buyur ettikten sonra size başından geçenleri anlatıyor. Kızla beraber kaza mahalline gidiyor ve kızın kaybolan arkadaşını arıyorsunuz. Bu arada gözünüze ilişen bazı ip uçlarını topluyorsunuz. Kızın arkadaşının ayakkabısının bulunmasıyla iş bir anda ciddileşiyor ve siz kızın sizde kalmasını kabul edip eve götürerek tek başınıza araştırmaya devam ediyorsunuz. İşte bu araştırmalar esnasında ilk defa burada karıncalarla karşılaşıyorsunuz. 5-10 tanesini öldürdükten sonra karıncalar geri çekiliyor ve sizde ölülerden bazı organik parçalar topluyorsunuz. Bu parçalarıda laboratuardaki Profesöre teslim ettikten sonra olaylar yavaş yavaş gelişiyor, yaptığınız telefon konuşmalarında olsun, yüz yüze konuşmalarda olsun; 3 numaralı pompanın bekçisinin kaybolduğunu, çiftlik evlerinde parçalanmış ineklerin olduğunu ve 1 numaralı madende garipliklerolduğunu

öğreniyorsunuz. Zaman hızla akıp giderken polisten, kaza yapan arabadan içinde garip seslerin kaydedildiği bir kaset alıyor ve bunuda analiz için profesöre gönderiyorsunuz. Tahlil ve analiz sonuçları yavaş yavaş geliyor. Artık herşey açık bir şekilde ortaya çıkıyor Bu belgeler karşımızda dev bir karınca ordusunun kesin kanıtlarını oluşturuyor. Fakat Belediye Reisi bir türlü bunlara inanmıyor ve size yardımı red ediyor. Profesörden karıncalarla ilgili bilgiler ediniyorsunuz; Bu tür karıncaların çok sıcak ve soğuk havalarda yuvalarında olduğu, yuvalarınında ancak içeri girip çıkarken görüle bileceğini öğreniyorsunuz. Karınca istilasını durdurmanın tek yoluda yuvalarını yok etmek. Böylelikle hava durumunu öğrenerek tahmini olarak nereye gidebileceklerini kestirebiliyorsunuz.

Eğer isterseniz 1 numaralı madene uçakla yapacağınız bir yolculukla bu karıncaları görebilirsiniz. Fakat ilk başta sizden başka kimse bu karıncaları görmek istemiyor. Olaylar bu şekilde devam ederken birden polis merkezinden yolların kapandığını öğreniyorsunuz. Artık dışarıyla bağlantınız kesilmiş bir durumda. Günler bir birini kovalarken karınca sürüsü saldırıya geçiyor. İlk olarak güneydeki çiftlikten ortaya çıkıyorlar. İşin kötü tarafı , laboratuardaki Prof. burada olması. Eğer siz karıncayı öldüremezseniz, karınca Prof. öldürüyor sizide yaralıyor, bundan sonrada Prof. size hiç bir faydası olmuyor. Halbuki Prof.daha sonra karıncalara karşı kuvvetli bir çare bulacak. Artık karıncalar her yerde. Polis karakolunu ziyaret ettiğinizde "Situation Map" tan karıncaların yerlerini göre bilirsiniz. Burada karınca bulunan yere joistick'inizi getirin ve eliniz ateşe basılı olarak joistiği sağ sol yapın bu sayede oraya yerleştirdiğiniz askeri birliği veya polis kuvvetini seçmiş olursunuz. Gene elinizi ateşte tutulu olarak yukarı aşağı yaparsanız, o bölgeye yerleştireceğiniz birimlerin adetini belirlemiş olursunuz. Oyunun bundan sonrasını bu aylık size bırakıyorum. Benim ki sadece oyunu seçtiğim bir yöne oynamaktı siz dahada farklı seçenekler yaparak oyunu oldukça fazla geğiştirebılir, her seferinde yeni bir şeyler katabilirsiniz. Yer darlığı nedeni ile oyunu detaylı bir şekilde yazamadım kusura bakmayın, bunu bir açıklama olarak varsayın ve gelecek sayıyı bekleyin, detaylı ve tam açıklamayı gelecek sayıda bulacaksınız.



EKLER

TELEFONLAR:

a) Airstrip: Hava alanıyla konuşabilirsiniz.

b) Home: Evinizi aramak için, eğer başka bir yerdeyseniz bu seçenekle evdeki yardımcınızla konuşabilirsiniz.

c) University lab: Buradan labaratuar ile görüşe bilirsiniz.

d) Dusty (KBUG) : Radyo evinde çalışan sevgilinizin telefonudur.

e) Police Station: Polis merkezinin telefonu.

f) Desert Star: Kasaba gazetesinin telefonu.

g) Weather Station: Hava tahmin kulesi (Meteroloji istasyonu)

ARCADE BÖLÜMLERİ

1) Yangın : Evde çıkan yangını söndürmek için köpüğü alevlerin başlangıç yerine sıkın. Kontroller karıncayı öldürürken kullanılan tabanca ile aynı.

2) Karınca : Burada ilk ekranda

[illegible]nın antenlerini vurmaya çalışın, [illegible]unuz biter veya karınca sizden [illegible] 2. ekran çıkar, burada karıncanın [illegible] hemen hemen tüm ekranı kaplar, [illegible]enleri vurmak için 2-3 saniyeniz var. [illegible] karıncayı öldürürseniz bu sefer 3. [illegible] çıkar. Bu ekranda grafikler [illegible]dan görünüyor. Adamınızı [illegible]alar ile arasında bellibir uzaklıkta tu[illegible] karıncaların orta noktasına dinamit [illegible] Size yaklaşırlarsa korkmayın nedeni [illegible] adamınızın hareketlerinin karıncadan [illegible] olmasıdır. Eğer karıncalı bölgede [illegible] varsa, bu sefer bir tankı kumanda [illegible]yorsunuz.

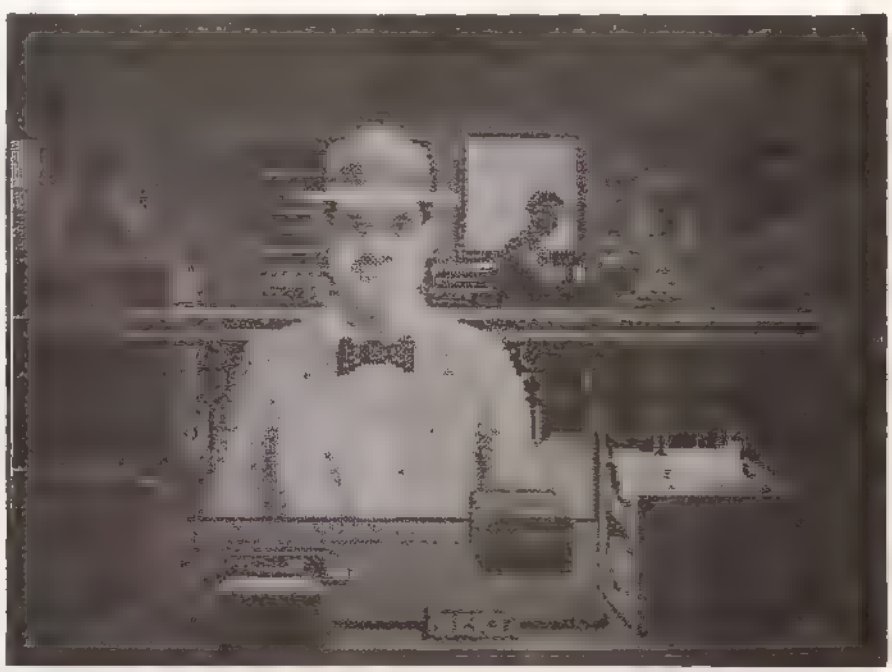
3) Araba : Burada kasabanın [illegible]serileri arabalarını sizin üstünüze doğru [illegible]yor ve sizi yoldan çıkarmak istiyorlar. [illegible] yüklendiğinde siz arabanın [illegible]ndesiniz joistick'i sağa veya sola [illegible], serserilerden bu sayede kurtula[illegible]sınız. Gerçi arabanız yoldan çıka[illegible], fakat siz gene oyuna kendi evinizde [illegible]yacaksınız. Eğer arabanızı düz veya [illegible]lerin üzerine sürerseniz, mutlaka [illegible] geçiriyor ve hastaneye yatıyorsunuz.

4) Hastane : Herhangi bir şekilde hastaneye düşerseniz, buradan "Escape [illegible]" seçeneğiyle kaçmaya [illegible]bilirsiniz. Bölüm yüklendiğinde [illegible]ler gene üsttendir. Adamınızda [illegible] yatıyordur. Ateş tuşuna basarak [illegible] ayağa kaldırırız. Kapılar otomatik [illegible]rak açılır. Bölümün zorluğu hiç kims[illegible] yakalanmama zorunluluğu olmasından [illegible]aklanıyor. Her hangi biri sizi görürse [illegible] peşinize düşecek ve bağırarak [illegible]inde yardıma çağıracaktır. Kurtul[illegible]in kimi zaman odalara saklanmanız [illegible] gelecektir. Boş bir yatak bulursanız [illegible]mayın yatağın yanında joistick'in ataş [illegible] basın, adamınız otomatik olarak [illegible] yatar. Kaçış ilk başta zor gelebilir, [illegible]manda karışık görüle bilir. Fakat [illegible]ayın çıkış çok kolay, ilk yapmanız [illegible], asansör veya merdivenle bir kat [illegible]ektir buradanda ilk olarak sağa [illegible] ve tekrar sola doğru giderseniz [illegible]sınız

5) Uçak : Adamınızı uçağın [illegible] getirin, kendisi otomatik olarak [illegible], daha sonra joistick'inizi [illegible] uçağınıza hız verin. (tabi hız [illegible] önce ilk olarak piste çıkmanız [illegible] Uçak gene kendiliğinden havalanır. Joistick'inizi aşağı çekerek alçala bilir, yukarı çekerek yüksele bilirsiniz. (Havada iken) Ateş tuşuna basarsanız, uçağın deposundaki ilaçları boşaltırsınız. Bu ilaçları dev karıncaları öldürmekte kullanacağız. İlk olarak 4 adet ilaçla uçarken ,oyunda günler geçtikçe bu sayı artacaktır. İnmek için hava alanına tekrar geri dönün ve uçağı alçaltın, kendi otomatik olarak durur. Uçuş esnasında düşerseniz, gözlerinizi hastanede açarsınız, benzininiz bitersede mecburi iniş yaparsınız. Mecburi iniş de eğer herhangi bir yerleşim biriminden uzakta iseniz başınıza güneş geçecektir.

6) Bıçaklı kavga : Açık hava sınamasında size takılan serserilerle bıçaklı bir kavgaya girmek zorunda kalıyorsunuz. Bu serseriler aynı zamanda arabaları ile sizi yoldan çıkarmaya çalışan serseriler, eğer kavgada rakibinizi yenerseniz, serseriler bir daha sizi rahatsız etmiyor. Kavga gene üstten, fakat bu sefer büyük grafikli, alttaki sizin adamınız. Joistiği yukarı çekerseniz karşı tarafa hamle yapar, aşağı çekerseniz, rakibin hamlesinden kaçar. Ateş tuşu basılı iken yönler ve çaprazlar da çeşitli vuruşlar yapmanızı sağlar.

TARKAN BARLAS & ŞAHİN DERYA



GRAFİK	% 100
SES-EFEKT	% 100
MÜZİK	% 100
OYNANABİLİRLİK	% 100

%99

REM HIT

STRIDER

STRIDER bir rus casusudur. Ona bir kızı öldürmesi emredilir. Ama o emirlere karşı gelerek kızı öldürmez ve KGB'ye baş kaldırır. KGB çok büyük bir teşkilat olduğu için dünyanın her tarafında güçleri vardır. Strider'da kızı bulmak için dünyanın her tarafını dolaşmalıdır. Strider'ın hocası onun bu savaşına karşı çıkar. Ama Strider kimseyi dinlemez. Oyuna ilk olarak KGB'nın asıl merkezinin bulunduğu rusyada başlıyorsunuz. İlerledikçe çeşitli düşmanlarla karşılaşacaksınız. Birinci bölümün ilk parçasının sonuna geldiğinizde bir adam zincirlerini kırıp üstünüze atlayacak. Bu adamı saf dışı etmek çok kolay. Eğilip sadece ateşe basın. En sonunda parçalara ayrılacak. Burada dikkat etmeniz gereken küçük yeşil bloğun altında durmak. Çünkü adamı öldürdüğünüzde tavan alev alev yanıp üstünüze düşüyor. Sonra yukarı çıkıp ilerleyin. Burada en sonunda yol kapanacak ve yerin altından bir lazer makinası çıkacak. Bu makine çıkarken, kılıcınızla vurmaya başlayın. Bu bölümde eşyaları toplamak için kılıçla vurup onlara değmelisiniz. Kılıç şeklindeki eşyayı aldığınızda kılıcınızın etkisi artacaktır. Bazen bir kuş gelip size bir yardımcı bırakıyor. Bu kuşu kılıcınızla öldürüp havada asılı duran eşyayı almalısınız. Bu yardımcı size epeyce kolaylık sağlayacak. Kılıcınızın yetişemediği yerleri kolayca vurabileceksiniz. Bölümün sonunda meclise geleceksiniz. Burada meclis üyelerinin hepsi birleşip bir canavarı oluşturuyorlar. Bu yaratık oyundaki en zor canavar. Canavarı öldürmenin kolay yolu var. Üstünüze gelirken ateş edip sonra hemen alt köşelerden birine çekin. Canavarı öldürdüğünüzde çeşitli grafikler çıkacak ve bölüm atlayacaksınız. 2. bölüm Avrupa'nın karlı bölgelerinde geçiyor. Burada amacınız bölümün en tepesindeki uçan gemiye ulaşmak.Oyuna başladığınızda uzun kılıcı alıp iki küçük sütundan soldakinin üstünde durarak devamlı ateş edin. Sonra duvardan tırmanın, aman dikkat !.. Burada duvardan tırmanırken çok dikkatli olmalısınız çünki, duvarda gezen robotlar var. Sonra tepedeki adamları öldürüp üstteki açıklıktan yola devam edin. Robot savaşçıyı öldürdükten sonra maymlara dikkat ederek aşağı inip en uçtan karşıya atlayın. Sonra hep yukarı tırmanın sonra sağdan yukarı tırmanın. Burada kafanıza düşen bombaları kılıcınızla imha edebilirsiniz. Eğer geç kalırsanız bombalar kafanızda patlayıp bir enerjinizi götürür. Yukarı zıplayıp geminin dümeninde duran adamı öldürün. Gemiye çıkmadan diğer adamları ve ateş eden topuda halledin. Sonra dümene yürüyün ve bölümü bitirin. 4. bölüm uçan bir savaş gemisinde geçiyor. Bu bölümün tek zor yeri sonundaki canavar.Bu bir uyduya benziyor. Sizi çekim alanına alınca, ateş ederek etrafında dolaşırsanız bunuda halledersiniz. Sonra bir yol açılacak ve burada tek kollu bir adamla karşılaşacaksınız. Aman bu adama çok yaklaşmayın yoksa kancasını size saplar.

3. bölüm bir ormanda geçiyor. Burada bumerang atan kadınlarla ve dinazorlarla karşılaşacaksınız. Dinazorlardan küçüğünü öldürmek için eğilip ateş etmeli, uzun boylu içinde zıplamalısınız. Sonra sağa yürüyüp asıl canavarla karşılaşın. Bu canavarı öldürmek için bir kat yukarı çıkıp yüzüne vurmalısınız.

5. ve son bölüm gerçekten zor. En başta takla atarak platforma çıkın. Aman dikkat burada pek çok delik sizi yutmak için bekliyor. Oyunun sonunda yine bir uydu ile karşılaşacaksınız. Bunuda öldürdüğünüzde bir yol açılacak ve siz bu yola sağdan inmelisiniz. Yoksa aşağı uçup ölürsünüz. Oyunun son canavarı ikinci bölümdeki robot köpek. Bu robotu geçmek için backgrounddaki çizgiye dikkat etmelisiniz. Eğer bu çizgiyi geçerseniz robot sizi yaralayabilir... Bunuda öldürünce oyunu bitiriyorsunuz. Hepinize başarılar...

ŞAHİN DERYA

GRAFİK	% 90
SES EFEKT.	% 100
MÜZİK	% 83
OYNANABİLİRLİK	% 100

% 100

NEWTON

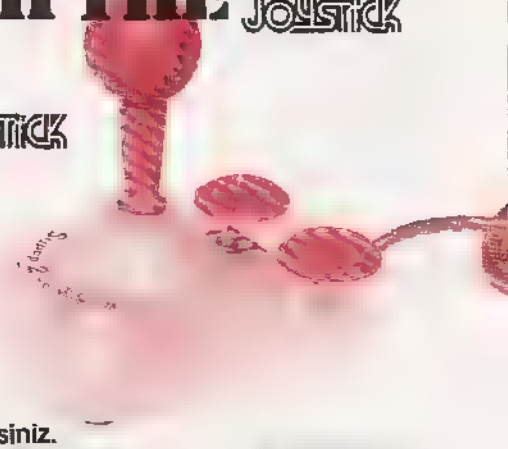
Bu ad size neyı hatırlıyor. Yerçekımı kanunumu? Evet olabılir. Ama bu seferki, ondanda muthiş birşey; PC makınalarla çalışan, konuşano yürüyen, oynayabilen, öğrenen, öğretebılen ve hatta çay yapabilen bir robot. Robot PC uyumlu makinalarda çalışıyor ve mekaniği klavye üzerinden kontrol edılıyor. Ayrıca uzerınde dış dünyayla bağlantı kurmak için 300 boundluk bir modemde var.

GO WITH THE Super 2 JOYSTICK

Oyunlardaki
Başarınızın sırrı:

Super 2 JOYSTICK

Tabii ki ??



Orjinali TST'dir
ve bütün bilgisayar
satıcılarında bulabilirsiniz.

TST TEKNOLOJİ SANAYİ TİCARET
Sümer Mah. 28 Sokak No:14
34770 Zeytinburnu-İSTANBUL Tel: (1) 558 12 54

BEACH VOLLEY

Aman allahım bir spor oyununu hiç bu kadar severek oynayacağımı sanmıyordum. Ama OCEAN'ın bu mükemmel oyununu görüp, oynayınca dudağım uçukladı desem yalan olmaz. Grafikler nefis müzik desmz mükemmel yapılmış, öyleki topun havada aldığı oval şekil bile gikkate değer. Oyun yüklendiğinde insanı yerinde durdurmayacak kadar güzel bir müzikle turnuva sonunda alacağınız altın kupa karşınıza geliyor. Daha sonra ise güzel bir konuşma tonuyla fotoğraflar ekrana geliyor. Ve işte herkesingönlünde yatan kontrat belgesiyle 25.000 dolarlık nakit armağanda karşınızda. Ama hemen heveslenmeyin bunlara ancak 5 ülkede yapılan maçların hepsini kazanınca elde edeceksiniz.

Eveeet! Şimdi gelelim taktiklere ve oyunun oynanışına;

Saha ve oyuncular karşınıza geldiğinde sol taraftaki iki oyuncu sizindir (tabi bilgisayara karşı oynuyorsanız). Öncelikle servis atmanız gerekecek. Servisi iki şekilde atabilirsiniz;

1 Fire'a basıp topu havaya atın topyükselip kolunuzun hizasına kadar inince tekrar fire'a basıp servisi kullanın.

2-fire'a basıp topu havaya atın ve o anda joystick'i yukarı itip fire'a basarak topa havada vurun.

Servisi kullandıktan sonra bilgisayar topu karşılayacak ve 3 pas hakkını kullanarak sayı almaya çalışacaktır. Bilgisayar topu size atmak için 2 yöntem kullanıyor. Bunlardan birincisi topu size manşetle atarki bu çok işinize gelir diğerindede (ekseriyetle böyle yapar) zıplayarak smaç yapar. Gene bu şutları karşılamak için 2 seçenek var. Bunlar;

1-Adamınızı, topla en son oynayacak rakibinizin karşısına getirin o zıpladığı anda sizde zıplayın. Siz topu bloke ederek onların sahasına düşüreceksiniz (Bu durumda top yine onlarda kalır).

2-Bu sitilde oyuncunuzu kendi sahanızın ortasında bekletip rakibinizin çektiği şut kendi yanalarınıza girdiği anda fire'a basın. Oyuncunuz uçarak topu karşılıyacak ve topu kullanma hakkı size geçecektir. Yanlız şunu hemen söyleyeyim bu yöntem biraz risklidir.

Topu kullanma hakkı size geçtiğinde ise topu şöyle kullanın;

Size atılan pasta topun havalanıp inişini beklemeyin. Adamınız topu size attığı anda zıplayıp topa vurun bu durumda gülen taraf siz olcaksınz(Bu durumda siz arkadaşınızın önünde yani skorboard'a yakın olan tarafta durmalısınız).

Oyunu 7 sayı yapan ilk takım kazanır. Bunun yanında birde süre var eğer bu süre içinde 7 sayı alamamışsanız sayınız ne olursa olsun kaybeden siz olursunz. Maçlar 5 ülkede eleme usulü yapılıyor. İlk oynayacağımız ülke İngiltere. Maç Londrada sızı izleyen mayolu seyirciler önünde yapılıyor. Eğer bu maçı alırsanız birdahaki maç için Amerika'ya gideceksiniz. Her tur atladığımızda karşınıza oyuncularımızın ve onların yolculuk anındaki gülünç durumları geliyor. Mesela burada uçakla gelen 2. oyuncunuz Özgürlük abidesi tarafından yutuluyor. 2. maçınızı New York'ta bir plaj önünde yapıyorsunuz. Bu turuda atladıktan sonra yolculuk Bahama Adalarına. Zorlu rakiplerinizi buradada yendikten sonra finale bir adım daha yaklaşıp Mısır'a gideceksiniz. Bu yolculuk sırasında talihsiz oyuncunuz deveden düşüyor. Mısır'ın çöl sıcaklığında yaptığınız maçıda kazanınca ver elini Moskova. İşte final işte maç. Bu maçı kazanmak her iki takımında hayalinde yatan tek düşünce; tabi bu düşünce bilgisayarda daha fazla olunca sonuç malum. Ya Moskovada gülen taraf siz olucaksınız yada bizim "ROMA" maceramız gibi hüsrana uğrayacaksınız.

Kaçırılmayacak bir oyun olduğu kanısındayım. Hiç kaçırmadan hacmen bu oyunu temin edin.

SERKAN AKDAĞ

Yeni

10 Vitaminli

Meyva aromalı top bonbon

10 Vitaminli VITOP

kent

Meyva aromalı nefis tadıyla Vitop top bonbon, 10 vitamınle zenginleştirilmiştir. İnsan sağlığında vitaminlerin yeri çok büyüktür. Büyümeye yardımcı olurlar, sinir ve sindirim sistemlerinin normal çalışmasını sağlar, vücut direncini arttırırlar Birleşik Devletler Ulusal Araştırma Konseyi, Beslenme Komitesi'nın en son (1980) bilimsel bulgularla belirlediği günlük vitamin dozlarıyla, **BİR PAKET VİTOP (5 ADET TOP BONBON) YENİLDİĞİNDE BİR İNSANIN ORTALAMA GÜNLÜK VİTAMİN İHTİYACI KARŞILANMIŞ OLUR. 2-3 TOP BONBON YENİLDİĞİNDE İSE, VİTAMİN EKSİKLİĞİNİN MÜKEMMEL TAMAMLAYICISI OLUR.** Vitaminler, şişmanlatmaz, enerji vermez, fazlası vücuttan atılır.

kent

B_1 THIAMIN	B_2 RIBOFLAVIN	B_5 CA-PANTOTHENATE	B_6 PYRIDOXINE	B_{12} CYANOCOBALAMIN	H BIOTIN	B_C FOLIC ACID	B_3 NIACIN	E	C ASCORBIC ACID
1,2 mg.	1,4 mg.	6 mg.	1,6 mg.	3 ug.	100 ug.	300 ug.	16 mg.	7 mg.	45 mg.

Assembler

Dr. ALİ ÖZÇELİK

ORA uzerine notlar:

- Eğer sonuç 80 ile FF arasında ise Negatıve flag set olacaktır.
- Eğer sonuç 00 ıse Zero flag set olacaktır.
- A registeı ORA için aşağıdaki adresleme modla rını destekler:

IMMEDIATE (ORA #$ ZZ)
ZERO PAGE (ORA $ ZZ)
ZERO PAGE INDEXED (ORA $ ZZ.X)
ABSOLUTE (ORA $ ZZZZ)
ABSOLUTE INDEXED (ORA $ ZZZZ.X) veya (ORA $ ZZZZ.Y)
INDEXED INDIRECT (ORA($ ZZ.X))
INDIRECT INDEXED (ORA($ ZZ).Y)

EOR (A registeri ile Exclusive-Or)

Bu ORA ile bir tek şey hariç aynıdır, eğer ikı bit' de 1 ise sonuç 0 dır. 1 + 0 = 1 0 + 0 = 0 1 + 1 = 0

Işte örnek:

```
11001011
01010010
10011001
```

Aşağıdaki program RUN edildiğinde ekran rengini değiştirir.

```
C000    LDA $ D021
C003    EOR # $ 07
C005    STA $ D021
C008    RTS
```

Bu program çalışır çünki her run edilişinde 0. bit'i 1 ve 2 arasında değiştirir.

EOR uzerine notlar:

- Eğer sonuç 80 ile FF arasında ise Negative flag set olacaktır.
- Eğer sonuç 00 ise Zero flag set olacaktır.
- A registeri EOR'un aşağıdakı adresleme modlarını destekler:

IMMEDIATE (EOR # $ ZZ)
ZERO PAGE (ORA $ ZZ)
ZERO PAGE INDEXED (ORA $ ZZ.X)
ABSOLUTE INDEXED (ORA $ ZZZZ.X) veya (ORA $ ZZZZ.Y)
INDEXED INDIRECT (ORA($ ZZ.X))
INDIRECT INDEXED (ORA($ ZZ).Y)

BIT (register'le memory'deki bitleri test)

Şimdiye kadar öğrendiğimiz komutların aksine bu komut register veya memory'i etkilemez. Bu komutu kullandığın zaman memory'nin 7. bit'i Negatiy flag'a ve 6. bit'i Overflow flag'a gıder. A registeri memory ile AND edilir ve sonuç 00 ise Zero flag set'tir. AND komutunun neticesi hiçbir yere depolanmaz.

Örnek: A registeri FB bölgesi ile BIT edilmiştir:

```
C000    LDX # $ 8A
C002    STX $ FB
C004    LDA # $ 89
C006    BIT $ FB
C008    RTS
```

BIT komutu sadece 2 mod adreslemeye sahiptir, Zero page ve Absolute Sadece memory byt'nın durumunu kontrol etme maksadına hizmet eder. BIT bahsedilecek son lojık komuttu. Şimdi başka bir problem.

A registerini A9 (10101001) yapan bir program yazdım, sonra lojık komut icra ettim ve A register 08 (00001000) oldu. Bu programda hangi lojik komut kullanıldı?

```
C000    LDA # $ A9
C002    EOR # $ A1
C004    RTS
```

Yukarıda EOR # $ A1 kullanıldı.

```
A register  — 10101001
  data      — 1010 0001
              --------
A register    00001000
```

— Bölüm Onbeş —

INTERRUPTS (KESME)

Henüz öğrenmediğımız bir register var, PC (Program Counter). PC bağımsız olarak çalışır, herşeyi kendi başına yapar. PC kompüterin hangi adreste olduğunu takıp eder. Örnek olarak kompüter C000 adresindeki komutu icra ediyorsa PC = C000 dır.

Interrupt, ismınden de anlaşıldığı gibi programın akışını durdurur. Her 1/60 saniyede Commodore interrupt olur Bu saat zamanlaması ve klavyeyi kontrol için yapılır.

Biz bunu vektörü değiştirerek yaparızki interrupt atlatılır. Vektör iki byte'tır ve adresi gösterir, ve LOW-HI byte formundadır. Interrupt (IRQ-Interrupt Request) vektörü 0314 ve 0315 bölgesindedir. Bu vektör normal olarak EA31 bölgesini gösterır. Vektörü bizim rutinimizi göstermek üzere değiştırdığımızde, rutinimizi 'JMP $ EA31 şeklinde bitirmeliyiz. Bu saatın ayarını ve klavyenin kontrol edilmesini sağlayacaktır.

İşte IRQ vektörünü C010 bölgesini gösterecek şekilde değiştıren program:

```
C000    SEI
C001    LDA # $ 10
C003    STA $ 0314
C006    LDA # $ C0
C008    STA $ 0315
C00B    CLI
C00C    RTS
```

Bu programı C010 bölgesine bir rutin yazmadan sakın çalıştırma. Program içindeki SEI ve CLI komutlarını farketmışsindir. SEI komutu, IRQ komutunun

yetkisini set eder. Bu; IRQ flag - 1 iken interruptlar kaale alınmaz (kompüterin kendi interruptları). CLI, IRQ flag'ı clear eder. Interruptları kabul eder.

İşte IRQ rutini kullanılarak çalışacak bir program:

```
C010    INC $ D020
C013    JMP $ EA31
```

Yukarıdaki rutini yazdıktan sonra assembly dilini C000 bölgesinde run et. Ekran kırpışmaya başlıyacaktır. Bu olur çünki ekranın rengi çok çabuk değişir, gözle takıp zor olur.

NOT: IRQ vektörünü değiştirirken IRQ flag'ı daima set et. Vektörü değiştirdikten sonra CLI komutu kullanarak IRQ flag'ı clear edebilirsin.

BRK (Forse Break)

BRK, IRQ gibi bir interrupt'tur. Bununla beraber BRK bir komuttur. BRK komutu kullanıldığı zaman zum 0316 ve 0317 bölgesine yapılır. Vektörü rutin olan herhangi bir yere değiştirmek için kullanabiliriz. Önce BRK hakkında daha fazla öğrenmeliyiz.

BRK komutu execute edıldığı zaman vektör kanalı ile diğer bir rutine atlar. RTI komutu ile ger dönülür. RTI, RTS gibidir. Yalnız subroutine yerine interrupt'tan döner.

RTI komutu execute edıldığı zaman PC değeri alınır ve 2 arttırılır.

Bunun nedeni bir sonrakı adrese geri dönmiyecektir, bundan sonrakıne gidecektir. Bu demek oluyor kı BRK'den sonraki bölgeyi doldurmalıyız. Bu bölgeyi NOP komutu ile doldurabiliriz. Bu komut hiç bır şey yapmaz sadece yer doldurur.

Bu BRK'nın nasıl çalıştığını gösterir:

C000 BRK (bu kompüterin vektöre gitmesini sağlar)

C001 NOP (Bu komut atlanır)

C002 (Kompüteri RTI komutundan sonra bu komuta getirir)

Aşağıdaki program BRK vektörünü değiştirir, sonrada BRK komutu kullanır.

```
C000    LDA # $ 10
C002    STA $ 0316
C005    LDA # $ C0
C007    STA $ 0317
C00A    BRK
C00B    NOP
C00C    RTS
```

Bundan sonraki rutini girmeden programı run'lama:

```
C010    INC $ 0286
C013    RTI
```

Bu programı C000 bölgesinde her run edişinde cursor rengi değişecektir. Bu olur çünki BRK komutu 0286 bölgesını arttırır kı bu bölge hali hazır cursor rengini belirtir.

Bu konuda herhangı bir test yok. Konuyu iki kere okuyun. Interrupt'larla uğraşırken çok dikkatlı olun.

AMSTRAD
OYUNLARI-KASETLERİ
ELECTRO MODE
KAYIŞDAĞI CAD: 'dan sorulur
BU AYIN SÜPER OYUNLARI
STRIDER
BUFFALO BILL
CONTINENTAL CIRCUS
AYRICA
ve daha niceleri...
Commodore 64, Amstrad 464, Amiga 500 oyunları.
Tüm bilgisayar aksesuarları
ARALIK AYI SÜRESİNCE BU DERGİYİ GÖSTEREN HERKESE % 15-% 25 ORANINDA TENZİLAT UYGULANACAKTIR.
TOPTAN PERAKENDE

olabilirsiniz ama oyun şu anlar Danimarka'da bir numara. Nedenmi? Çünkü her cumartesi gecesi televizyonda Oswald'ı oynayan kişiler modem aracılığıyla gösteriliyor ve bu oyunu iyi oynayanlar tanıtılıyor. Nedenmi? Nedeni çok basit, binlerce Amiga sahibinden şans ona güldü.

SAM

Sam deyince ilk akla gelen C-64'teki konuşma programıdır. Hayır bu Sam çok farklı. Evet bu Sam bir bilgisayar. 280 microişlemciyle çalışan, full spectrum uyumlu, 6 kanal gibi mükemmel bir ses ve 6 MKZ gibi mükemmel bir hıza sahip. 512*196 pixel'de 4 renk 128 palet ve 256* 192 pixelde 16 renke sahip. Ayrıca üzerinde 512K'ya kadar yükselebilen 256K RAM ve müthiş yetenekli bir Basic var. Tek dezavantajı 8-bit olması. Bakalım Amiga varken piyasaya girmeyi nasıl başaracak.

INTERPHASE

Mirrorsoft'un yeni oyunu olan Interphase henüz yeni tamamlanmasınqa rağmen büyük ilgi gördü. Oyun gerçekteki yaşamı konu alıyor ve insanların hayallerinin geçtiği bir dünya da geçiyor. Oyun süper hızlı 3 boyutlu grafiklerle süslenmiş. Oyunu görme memize rağmen eleştirmenler şimdiden müthiş olacağını söyluyorlar.

AMIGA, ST, PC OYUNLARINDA DAMPING

C-64, Spectrum, Amstrad gibi 8 bitlik makinalarda ucuz oyun yapmakta tanınan Virgin ve Mastertronic, 16 bitlik bilgisayarlarada el attı. 4.99 Sterlinden satılacak oyunlar, diğer 25-30 poundluk oyunların yanında peynir, ekmek gibi kaptaşacağa benziyor. ayrı zorluktan ve 125 cc, 250 cc, 500 cc gibi 3 ayrı klastan oluşan bu oyunun Test Drive'dan ve Grand Prix Circus'tan aşağı kalmayacağı bir gerçek. Birde Accolade şu araba simulasyonlarını biraz daha hızlı yapsa...

AMIGA DANİMARKA'DA TV YILDIZI

Amigada Oswald adında bir oyun oynadınızmı? Oynamamış alacağınız yada ilk seçeceğiniz OCEAN'ın Retabilator olsun. Üç boyutlu simulasyonun en iyilerinden biri olacağı öne sürülen bu oyunu hep birlikte bekleyelim.

THE CYCLES

Eğer gerçekten Accolade'in araba simulasyonlarını seviyorsanız işte size kaçırmayacağınız bir oyun. 13 ayrı pistten, 5

MANIAC MANSION

Lucasfilm'in adventurelarıyla oynayan herkes Maniac Mansion'u bilir. Oyun St ve Amiga'ya uyarlandı ve pek yakında piyasaya çıkacak. Ama daha önce C-64'te oynanmış olanlara Amiga versiyonu ne kadar zevk verecek, oda merak konusu.

F-29 RETALITOR

Eğer onca uçuş simulasyonundan sonra daha isterim diyorsanız; son

COMMODORE AMIGA

★★ BİNLERCE ★★
OYUN, İŞ, EĞİTİM, MÜZİK, ÇİZİM PROĞRAMLARI
BAYİLERİMİZE ÖZEL FİYAT UYGULANMAKTADIR

★ OYUN PROGRAMLARINI ORJİNAL KASETTE VE RESİMLİ ALABİLİRSİNİZ
★ 20 OYUNLUK SÜPER PAKETLER ORJİNAL KASET İÇİNDE RESİMLİ 8 000.-
★ NOKTA DOKUNMATİK SÜPER IŞIKLI KALEM 30.000.- TL
★ NOKTA YÜKLER, SÜPER TEYP, KAFA AYAR KARTUŞU 38.000 - TL.
★ NOKTA EĞİTİM PROGRAMLARI
★ ANTİSTATİK KORUYUCU ÖRTÜLER DİSKETLER
★ ÇEŞİTLİ KIRICI KARTUŞLAR
★ DOLPHIN DOS VE DAHA NİCELERİ

SATIŞ LİSTESİ VE BROŞÜR İSTEYİNİZ...

★ Hardware listesi, Ara yüklemeli oyunlar listesi, aylık son oyunları listesi ile 20'lik süper oyun paketleri listesi ve broşürler isteyenlere 3.000.- TL. postapulu karşılığı gönderilmektedir

HEDİYELİ SATIŞ KAMPANYAMIZ DEVAM EDİYOR
BİLGİ İSTEYİNİZ.

İsteklerinizi yazılı veya telefon ile yapabilirsiniz. Siparişinizin bedeline posta masrafını da ekleyerek Banka hesabımıza yatırınız. Banka dekontunun fotokopisini istek listeniz ile birlikte adresimize gönderiniz. Siparişiniz aynı gün Acele Posta Servisi ile gönderilecektir

BANKAMIZ T. Vakıflar Bankası, Kavaklıdere Şubesi Hesap No: 2000/178 Ankara

MICRO SHOWY
BİLGİSAYAR MERKEZİ

TUNALI HİLMİ CAD. SEÇKİNLER ÇIK. 96/35 K.DERE-ANKARA TEL: 167 28 97 - 168 36 47

BAYİLİKLER VERİYORUZ.

STRIDER

Hepimizin yakından tanıdığı U.S. GOLD firması yeni bir arcade fırtınası kopardı. Bu fırtınanın adı STRIDER. Listeleri zorlayan bu oyun şimdide ev bilgisayarlarına uygulandı. Bu görevıde Capcom başarıyla gerçekleştirdi.

Oyundaki amacımız, geleceğin atletik komandosu olarak, Eurasia denilen ülkeyi ve ülkeyi yöneten zalim lordu yok etmek.

Yola çıkarken yanımıza aldığımız tek şey MEGA-LAZER kılıcımız.Bu kılıçla çok iyi bütünleşebilirseniz ve iyi kullanırsanız her düşmanınızı alt edebilirsiniz. Kılıcı herhangi bir hareket anında dahi kullanabilirsiniz. Sıçrarken veya dü, rken bile darbe indirebilirsiniz. Adamımız çok güçlü bacaklara sahip olduğundan çrama gücü çok yüksek. Bu sıçrama oldu. ça iyi canlandırılmış. Ayrıca bir yere sıçradığımızda o kademeye hemen çıkmıyorsunuz. Strider orada önce elleriyle tutunuyor, daha sonra joysticki yukarı itliğinizde çıkıyor. Ama isterseniz burada sağa ve sola gidebilirsiniz. Yokuşları 90 derece açıyla ıebilmenizde güzel. Bir duvara tırma ırken duvar yukarı doğruysa yukarı, : ğa doğruysa sağa ilerleyin. Tüm bunların ışında birde size yardımcı olan ve her böl'imün başında olan robotlar var. Bunlar uçarak etraftaki bazı düşmanlarınızı öldürüyorlar. Ama ne yazıkki bir süre sonra sizi yanlız bırakıyorlar.

Strider'ın zamanı ve yaşamı sınırlı. Zamanımızı ve kalan haklarımızı ekranın alt kısmında yanyana görebilirsiniz. Onların altında skorunuz ve · en alttada kalan enerjiniz bulunmaktadır. Bunların sol ve sağında insan grafikleri çok güzel çizilmiş.(sağdaki STRIDER) Oyuna başlarken siz bir planörden atlıyorsunuz.

İlk bölüm olan şehirde kahramanımız yola koyuluyor. Sakın soldaki lazer kalkanını geçmeyin,ölürsünüz. Sola ilerleyin ve robotu yanımıza alın. Boşluktan atlayın ve yokuşu tırmanın. Uzun bir inişten sonra sizi ufak bir robot bekliyor. Onu bir vuruşta geçin ve aşağı atlayın. Burada sizi bölümün en güçlü adamı bekliyor. Bu yarmadan sakın kaçmaya kalkmayın yoksa ölürsünüz. Rakibiniz sürekli yerden takla atıyor. Onu ancak ayaktayken yaralayabilirsiniz. Epeyce dövdükten sonra yok olacaktır. Şimdi sürekli yukarı çıkın ve tırmanın. Yokuşu indiğinizde solda bir lazer makinası var. Bunun fırlattığı lazerden kaçın ve sakın sağa gitmeye çalışmayın. Lazer makinasını yok etmek için ateş ettiği yuvadağı sürekli olarak vurun. Bir süre sonra yok olacaktır ve ikinci bölüme geçeceksiniz.

İkinci bölümde karların üstünde ilerliyorsunuz. Sağa gidin, robotu alın ve sürekli sağa gidin. Şimdi karşınıza dev gibi bir robot goril çıkacaktır.Çok dikkatli olun ve onu saf dışı edin.Sağa devam edin ve duvara tırmanın. Duvarda bir yerden sonra ilerleyemiyeceksiniz. O yüzden sola atlayın ve soldan tırmanın. Üstünüze gelen ufak robota dikkat edin. Yukarı ulaştığımızda sola gidip sütunların üstünden yukarı çıkın ve sağa atlayın. Şimdide uçan bir robotla karşılaşacaksınız. Size sürekli ateş ediyor. Onu ancak sıçrayarak

C-64
Atari
Spectrum
Amstrad
bilgisayarlar için

64'ler'den Hizmet.

İşte Size uygun joystick
- KIRILMAZ
- BOZULMAZ
- KUMANDASI KOLAY
- ÜSTELİK İTHAL

Quick Shot VII

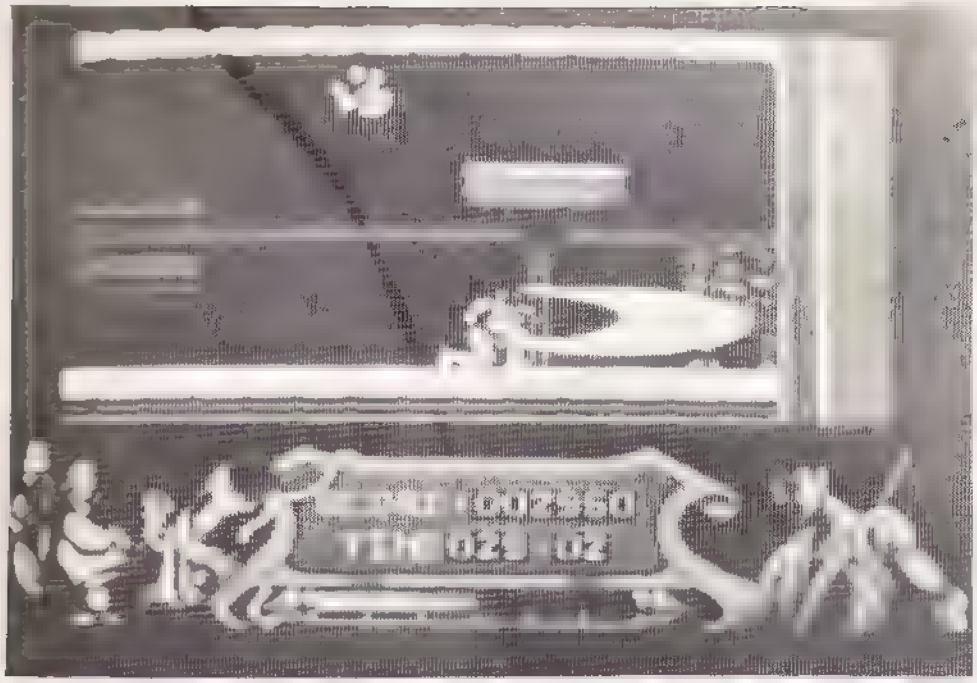
29.500 tl.

6 AY GARANTİ

64'ler
ŞEHİT ASIM CADDESİ 51/5-6
80690 BEŞİKTAŞ - İSTANBUL

Ödemeli isteme kuponu

Quick Shot VII joystek'ten..... Adet istiyorum bedelini Yapı kredi Bankası Beşiktaş Subesi 1708 no'lu hesaba yatırdım. Gereğini rica ederim
Adım Soyadım:.....
.....
.....
Şehir



yada o alçaldığında vurabilirsiniz.

Robotu patlattığınızda sağa gidip yokuşu inin. İnerken mayınlara çok dikkat edin. Yokuşu inince sağa gidin. Buradaki köpeği kolaylıkla öldürebilirsiniz. Sağa ilerleyin ve ikinci köpeğide öldürün. Tekrar sağa gidin. Şimdi sürekli lazer ışınları olan bir yere geleceksiniz. Işınlara yakalanmadan sola çıkın. Sonra sağa, sonra yukarı, sonra sola. Yukarıdan paraşütle düşen bombalara çarpmadan sola gidin ve yukarı doğru devamlı helikoptere benzeyen şekillerin üstünden atlıyarak yukarı çıkın. Şimdi sola gidin, yukarı çıkın ve sağa gidin. Bu sefer karşınıza kareteci bir kadın çıkacak. Onu öldürünce üçüncü levele geçeceksiniz.

Bu levelda ormanda geçiyor. Sağa gidin, yukarı çıkın, aşağı inin, sağa ilerleyin ve karşıya atlayın. sağa gidin ve duvardan yukarı tırmanın. Burada sizi bir kadın bekliyor. Baltasını fırlatınca aşağı inin ve tekrar yukarı çıkıp onu öldürün. Sola ilerleyin ve yukarı çıkın. Buradaki baltalıyıda öldürüp sağa atlayın, yukarı çıkın ve kadını öldürün. Sağa atlayın, ilerleyin ve kadını öldürün. Aşağıya robotun olduğu yere kadar inin ve onu alıp sağa atlayın. Aşağı giderseniz ölürsünüz. Kadını öldürün. Uçurumdan atlıyarak aşağı düşün. Sağa inin. İlerlerken kadınları öldürün. Kadınların yanındaki canavarlar etkisizdir. Karşıya atlıyarak ilerleyin. Son kadını öldürdüğünüzde level 4'e geçeceksiniz.

Strider şimdide uzay istasyonunda. Lazer toplarına çok dikkat ederek sağa ilerleyin. Sürekli aşağıya atlayın. Aşağı indiğinizde sola ilerleyin ve tekrar aşağıya inin. En aşağıda sağa doğru ilerleyin, sol çıkmaz yoldur. Uçurumun kenarına geldiğinizde devamlı yukarı tırmanın. Çıkabildiğiniz kadar yukarıda sağa doğru uzun bir yürüyüşten sonra bir lazer makinasının bulunduğu tuzağa düşeceksiniz. Buradan kurtulmak için makinayı vurun. Şimdi aşağıdaki kapak açılacak. Oradan inin ve sağa gidin. Buda level 4'ün sonu.

Beşinci level 4'ün devamı. Gene uzay istasyonundasınız. Robotu alıp hemen yukarı çıkın ve sağa gidin. Şimdi elinde bir lazer tüfeği taşıyan bir uzaylı göreceksiniz. Onu bir hamlede öldürüp aşağıya inin ve sağa gidin. Yukarı tırmanın, en yukarıda biraz sağa gidip tekrar yukarı tırmanın. Yokuştan indiğinizde level 4 tekinin aynısı bir tuzağa düşeceksiniz. Buradanda aynı yöntemle kurtulun ve aşağı düşün. İlerideki uçan savaşçıyı halletiktten sonra yola devam edin. Bir süre sonra karşınıza bir robot goril daha çıkacak. Onuda yok edince.....THE END.Malesef oyunun son ekranı yok. Bir mesaj var. Bu mesajda zalim lord, görevinizi tamamladığınızı, bunu başarabileceğinizi hiç tahmin etmediğini söylüyor.

STRIDER mükemmel grafik ve müziklerle donatılmış, tek kelimeyle süper. Grafikler olağan üstü. Commodore'da yapılacak en iyi şekilde yapılmış. Oyunun en güzel şeylerinden biride mega kılıcınız ve goril robotlar.

Strider'ın en hoşuma giden yanı ise, çok atmosferik olması. Yani kendinizi oyuna kaptırıp, Strider sizmişsiniz gibi oynuyorsunuz. Hele uzay istasyonları ve tuzaklar.....Tam gerçeğe uygun. Ayrıca oyunda bahsetmediğim gardiyan robotlar var. Bunlar oldukça fazla ama heryerde çıkmıyorlar. Onları öldüreyemeyecek bir pozisyondaysanız, bu işi ufak robotunuza bırakın. Son söz olarak STRIDER'ı almazsanız, ya bilgisayar oyunundan anlamıyorsunuz yada arcade-action sevmiyorsunuz derim.

MERT HEKİMCİ

GRAFİK	% 97
SES-EFEKT	% 86
MÜZİK	% 90
OYNANABİLİRLİK	% 90
GENEL	% 90

SUPER SPORTS

İşte mükemmel bir oyun. Seul olimpiyatlarından bıkanlar hemen süper sportsu yüklesinler ve yerlerine otururak kendilerini bir iple koltuğa bağlasınlar.

Süper Sports'u yükler yüklemez karşınıza spikeriniz çıkacak. Size oyunu yapan firma hakkında bilgi verecek. Üstte solda spikeri ve konuşuşunu, ortada söylediklerini ve sağdada kronometreyi göreceksiniz. Önce yapmanız gereken, oynayacağınız cihazı seçmek.

1- JOYSTİCK
2- KEYBOARD

Daha sonra aşağıda bulunan eli yöneterek GO yazısının üstüne getirin ve ateşe basın. Unutmadan söyleyeyim, buradaki spikerin konuşması ve elin hareketleri olağan üstü canlandırılmış. Evet dönelim oyuna.

Şimdi istenen 1den 4e kadar oyuncu sayısı seçmeniz. Oyuncu sayısını seçtikten sonra aşağıda bulunan 5 oyuncu resminden birinin üstüne gelip ateşe basın. Daha sonra "OK" iconunu seçin.

Şimdi karşınıza 5 adet spor resmi çıkacaktır. Bunlar sırasıyla:

1- CRACK SHOT
2- DARE DEVIL DIVING
3- SLATE SMASH
4- CROSSBOW SHOOT
5- WATER ASSAULT

Eğer bunlardan birinin veya bir iki tanesini practice olarak oynamak istiyorsanız onun resminin üzerine clickleyin ve daha sonrada CONTINEU'un, hepsini oynamak istiyorsanız PLAY ALL'un üstüne clickleyin. Şimdi bilgisayar istediğiniz oyunu yükleyecektir. Gelelim oyuna:

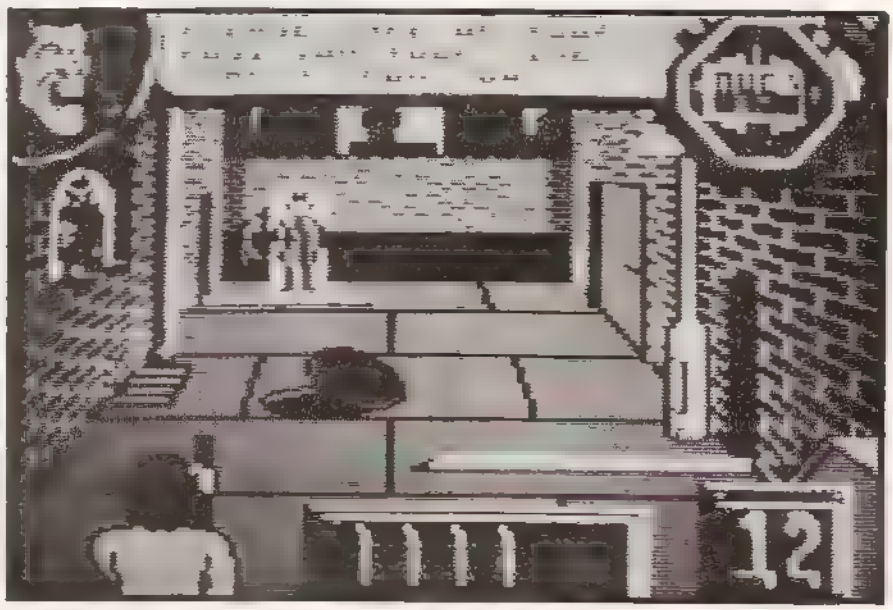
CRACK SHOT:

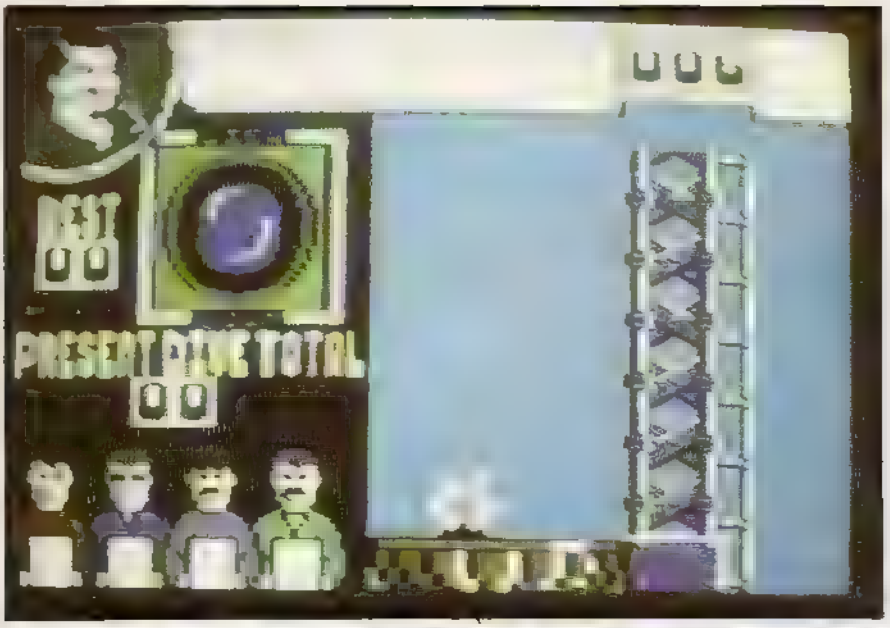
Burada amacımız verilen süre içerisinde çıkan her şeyi tüfeğimizle vurmak.

Tüfek beş kurşun alıyor. her boşaldığında adamınız jarjörü çekiyor ve doldurıyor. Buda zaman kaybı oluyor. Ateş etmek için hedefi istediğiniz yöne götürün ve ateş edin. Vurabileceğiniz yani karşınıza çıkan şeyler: fırlatılan teneke ve şişeler, lağım deliğinden çıkan hedef tahtası, raylar üzerinde ilerleyen adam kartonları. Tabi siz bunları vururken spikerde hiç susmuyor. Devamlı kaçırdınız veya vurdunuz diyor. Aşağıda adamınızın yanında kurşunları ve puanınızı görebilirsiniz.

DARE DEVIL DIVING:

Solda en iyi score onun yanından havuzun adam tarafından görünüşü. Onun altında toplam puan, en alttada juri üyesi 4 kişi var. Adamınız önce merdivenlerin yanında duracak. Joysticki yukarı ittirdiğinizde adam tırmanacaktır. Tırmanırken soldaki havuz görüntüsü uzaklaşacaktır. Merdivenlerin sonuna ulaştığınızda o yüksekliği az buluyorsanız tekrar yukarı ittirin. istediğiniz yüksekliğe gelince joy. sola çekin. Böylece adamınız tramplenin ucuna gelecektir. Şimdi atlamaya hazırsanız ateş tuşuna basın. Aşağı doğru düşerken çeşitli akrobatik hareketler yapabilirsiniz. Bunu joy. yardımıyla yapın. Tabi havuza ulaştığınızda (havuz küvet boyundadır) aman dikkatli olun çakılabilir veya





çarpıp, zıplar ve havuzun dışına fırlıyabilirsiniz. Havuzun içine düşmek için soldaki havuz görüntüsündeki gölgeden yerinizi ayarlayın. Toplam 3 atlama hakkınız var. Hepsi bittiğinde dalışınız ve sitiliniz için puanlar alacaksınız. Tabi spikerde buna göre kararlar ve yorumlar yapacak. Önemli bir şey daha: Joy ateş basılı olarak hareket, joy. ateş basılı değilken ise adamınızı havuz etrafında hareket ettirebilirsiniz.

SLATE SMASH:

Oyunun en zevkli kısımlarından biri. Burada bir kareteciyi yönetiyorsunuz. Bir tapınağın önünde duruyorsunuz ve sağınızda, solunuzda birer sumo güreşçisi var. Bunlar ellerinde tahtalar tutuyorlar. Sizin yapmanız gereken bu tahtaları tekmeyle, yumrukla, uçarak kırmak. Alt köşede puanınızı görebilirsiniz. Adamınızın hareketleri çok güzel ve gerçekçi yapılmış. Arasıra sizi seyreden bazı kuşlar geliyor, bazende tavşanlar geçerken şaşkın şaşkın bakıyorlar. JOY. HAREKETLERİ:

ATEŞ BASILI DEĞİL:
SAĞ- sağa yumruk
SOL- sola yumruk
AŞAĞI- çift yumruk aşağı vurma
YUKARI- çift yumruk yukarı vurma
YUKARI SAĞ ÇAPRAZ- yukarı sağa yumruk
YUKARI SOLA ÇAPRAZ- yukarı sola yumruk
AŞAĞI SAĞA ÇAPRAZ- aşağı sağa tekme
AŞAĞI SOLA ÇAPRAZ- aşağı sola tekme
ATEŞ BASILI
YUKARI- yukarı sıçıyarak çift tekme
SAĞA- sağa tekme
SOLA- sola tekme
SOL ÜST ÇAPRAZ- sol üst tekme
SAĞ ÜST ÇAPRAZ- sağ üst tekme

CROSSBOW SHOOT:

Bu oyunda ok atıyorsunuz. Oyun Sherwood ormanlarında geçiyor. Ekranın sağında bir ok göreceksiniz. Bu ok sizin okunuzu temsil ediyor. Onun altında da kalan ok sayısı bulunuyor. Solda ve yukarıda birer hedef tablosu var. Solunuzdaki daima yanınızda duruyor. Bu tablodan hedefi ayarlayıp ok atıyorsunuz. Fakat ok öbür hedefe saplanıyor çünkü sizin yanınızdaki hedef yukarıdakinin aynısı. Hedef onun üstünden ayarlanıyor. Ayrıca atışınızda rüzgarında etkisi var. Rüzgarın yönünü ve kuvvetini adamınızın yanındaki aletten anlayabilirsiniz. Oku fırlatmak için önce joysticki mümkün olduğunca sallıyorsunuz. Yay sonuna kadar gerilmesede olur. Ama bu atışlar arttıkça hedefte uzaklaşıyor ve böylece yayı daha çok germeniz gerekiyor. Yayı yeterince gerdiğinizde ateşe basın. Şimdi soldaki hedef tablosunda bir işaret belirecek. Siz bu işareti rüzgarda göz önünde tutarak, Tablo üzerinde yerinizi ayarlayın ve ateşe basın. İşte bu kadar... Adamınız oku fırlatacak. Ve tabi spikerinizde hiç ama hiç durmadan konuşup dalga geçecek. Modern Robin Hood hal...

WATER ASSAULT:

İşte son yarış daha. Adamınız bu seferde BAHAMA adalarına gidiyor. Buradaki amacınız oksijeniniz bitmeden varışa ulaşmak. Ama bunu yapmanızı engelleyen birçok unsur var. Bunlar; AHTAPOTLAR; birkaç kez çıkarlar ama en zorlularıdır. İSTİRİDYELER; her yer bunlarla doludur, sizi yiyebilirler. DENİZANALARI; yukarı ve aşağı doğru inip çıkarlar, sizi zehirleyebilirler. MAYINLAR; hareket etmezler ama çarptıklarında patlarlar. PİRANALAR; Bir süre takip edip kovalarlar. DENİZ MOTORLARI; üstünüzden geçerler, çarpmayın. Oyunda bunların dışında birde puan verici objeler var. Mesela asılı duran lastiklerin içinden geçer veya incileri toplarsanız puan alırsınız. Zaten en önemli şey puan almak ve bitişe ulaşmak. Bu incileri almak için eliniz üstlerindeyken ateşe basın.

Buradaki deniz motorsikletleri çok iyi yapılmış. Unutmayın nefesiniz biterse su yüzüne çıkın ve oksijeninizi tazeleyin.

Süper Sports çok değişik bir oyun. Türünün ve benzerlerinin en iyisi. Müzik deseniz çok hızlı, grafik deseniz harika. Bir bilgisayar hastası daha ne isterki? Hemen bilgisayarcınıza koşup yolda arabalara ezilmeden, Süper Sports'u alın...

MERT HEKİMCİ

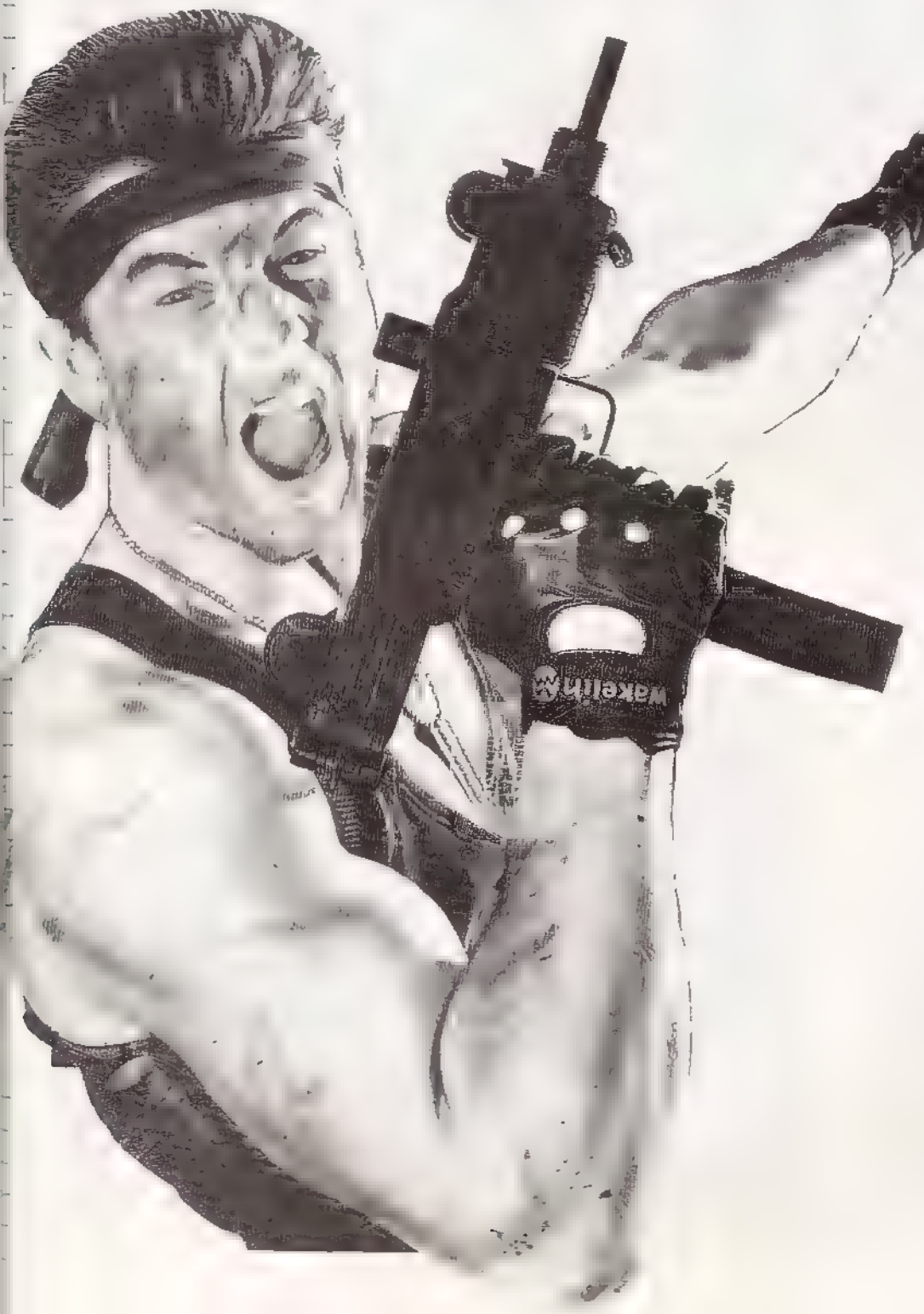
GRAFİK	% 95
SES-EFEKT	% 97
MÜZİK	% 83
OYNANABİLİRLİK	% 80

%98

CABAL

Diktatör Sanches, Salvador Halkına karşı giriştiği acımasız davranışlara karşılık, halk A.B.D.'den yardım istemiş. Buna karşılık A.B.D.'nin cevabı ise tarafsız kalmak olmuş. Sanches'in zorbalıklarından bıkan Salvador halkı, kurtuluş yolları aramaya başlamışlar. Fakat Salvador halkına yardım edecek bir tek asker bile yokmuş. Diğer Avrupa ülkelerinede başvurmakta fayda etmeyince, Salvador halkı kendi başının çaresine bakmak zorunda kalmış. Gizli bir gerilla kampında yetiştirilen CABAL kod adındaki intihar komandosu, Sanches'in ordularına karşı durmaya ve ne olursa olsun onları yok etmeye yemin ederek, Salvador'un tozlu topraklarına ayak basmış ve imkansız gibi görünen görevine başlamış...

Cabal, konusundanda anlaşıldığı gibi Salvadorda geçiyor. Kontrolumuza aldığımız CABAL'ın amacı, Sanches'in bir çığ gibi büyüyen ordusuna karşı savaşarak halkını kurtarmak.



Oyunu programlayan ve pazarlayan firma, OCEAN. Tabi oyun her Ocean oyununda olduğu gibi anormal derecede zor. Oyunumuz Salvador'un çeşitli bölgelerinde geçiyor. Cabal'ın halkını kurtarması için 20 bölümüde başarıyla tamamlaması gerekiyor. Cabal, yılın 1 numaralı arcade oyunu olan Operation Wolf'tan sonra yapılmış en güzel savaş oyunu. Cabal'da ekran yüksek çözünürlük modunda hazırlamış ve üç boyutlu grafikler gerçekten iyi çizilerek oturtulmuş. Oyunda, Operation Wolf'un aksine adamımızı görebiliyoruz. Cabal ekranda sadece sağa ve sola hareket edebiliyor. Makineli tüfek açısından çok şanslı olsada bu şansı ona el bombası açısından pek yardımcı olmuyor...

Oyunumuzun her bölümü 4 ara bölümden oluşuyor. Bu ara bölümlerin sonunda Sanches'in güçlü silahlarından biriyle başetmek zorunda kalıyoruz. Bu silahlar gerçekten çok güçlü, fakat kolaydan zora gittiği için biraz da olsa şansınız var.

Oyunumuzda ekrana askerlerin dışında, tanklar, helikopterler ve ilerki bölümlerde gemilerde geliyor. Oyuna başlarken önce ekrana bir göz atın. Burada düşman askerleri-

nin saklanacağı en küçük köşeleri bile göz ardı etmeyerek hepsini tek tek araştırın. Bunlardan binaları el bombalarıyla yok edip düşmanın işini zorlaştırabilirsiniz. Ayrıca ekranda sizin siper alabileceğiniz duvarlar ve çeşitli etkenler unutulmamış. Oyunun bir kolaylığıda, düşmanlarınızın size attığı mermileri, bombaları makineli tüfeğinizle yok edebilirsiniz. Tank veya helikopter gibi büyük araçları vurduğunuzda bazen bonuslar, bazende bombayla mermileri, hızlandırıcı çıkar. Bunları aldığınızda otomatikman kullanmış oluyorsunuz. İki hızlandırıcı almak size bölüm sonunda fayda sağlıyacakur. Eğer tank ve helikopterleri vurmak istiyorsanız, onları bombayla yok edin. Eğer onları mermiyle vurmaya kalkarsanız, siz onlarla uğraşırken askerlerde sizi halleder. Bölüm sonu canavarlarını vurmak içinde sonuca mutlaka iki yada üç bomba saklayın. Sonra makineli tüfeğinizle hassas yerini bulun (hassas yerine ateş ettiğinizde araç sarı bir renk alacaktır.) Bundan sonra bomba atarak işini bitirmeye bakın. Dikkat edeceğiniz tek şey, ateş ederken sağa sola kaçmaktır. Bunu yaparsanız kolay kolay vurulmazsınız. Her bölüm geçişinizde ikinci bölüm yüklenmeye başlıyor. 5 ana bölümüde bitirirseniz, oyunda hiçbir son ekran veya yazı olmadığını görüp biraz bozum olursunuz. Ama yinede bu heyecanı yaşamak için CABAL'ı oynamalısınız.

ORHAN CEVHER

SES EFFKT ..... %84
MUZIK ..... YOK
OYNANABILIRLIK ..... %100
ZORLUK ..... %76

%98

TUSKER

Huzurlarınızda TUSKER ! System 3'ün en son bombası. Dominator rezaletinden sonra açığını kapatmak için yaptığı bu oyun akıllara durgunluk veriyor.

Bildiğiniz gibi System 3, "LAST NINJA"larıyla büyük bir ünc kavuştu ve bilgisayar tarihine geçti.Last Ninja'nın en büyük özelliği 3 boyutluluğu, mükemmel oynanabilirliği, mantığı ve en önemlisi grafikleriydi. Fakat Ninja furunası artık eskidi ve bir boşluk hissedildi. Ne yapalım, ne yapalım derken INDIANA JONES III çıkageldi. System 3'te neden bir Last Ninja daha olmasın dediler. Düşündüler, taşındılar ve artık milletin Last Ninjadan bıkuğına karar verdiler ve halkın yeni bir kahramana ihtiyacı olduğunu düşündüler. Bu kahraman tabi ki sinemayı kasıp kavuran Indy'nin bir kopyası olacaktı. Hikaye yazarları hemen bir konu buldular.

Tusker, yani adamımız bir fildişi avcısıdır. Fildişi bulmak amacıyla çöllerde, dağlarda ve göllerde araştırmalar yapar ama havagazı alır. Bir gün eline bir harita geçer. Ve Tusker hiç düşünmeden yola koyulur. Bu görev 3 ana maceradan oluşmaktadır.

Görev 1: THE DESERT
Görev 2: THE VILLAGE
Görev 3: THE TEMPLE

İşte nihayet oyunumuz başlar ve biz joystcki tutarız. Şimdi sizlere sırayla bolümlerin çözümlerini anlatacağım:

THE DESERT

Tusker'ın göreve başladığı yer Arabistan çoilleri. Duşmanlarımız arablar ve mağara adamları. Arabların dikkat edeceğiniz tarafları kılçları. Hiç tahmin etmediğiniz bir anda kellenizi uçururlar. Yerlileri öldürmek çok kolay ama görevler tamamlandıkça büyük sorunlar yaratıyorlar. Tusker'ın joystick kontrolleri çok kolay:

ATEŞ BASILI DEĞIL:

Joy. sağa, sola, yukarı, aşağı ve çaprazlar koşma

ATEŞ BASILI:

Joy. sağa: yumruk veya silah kullanma

Joy. yukarı çapraz: yukarı yumruk veya silah kullanma

Joy. aşağı: tekme

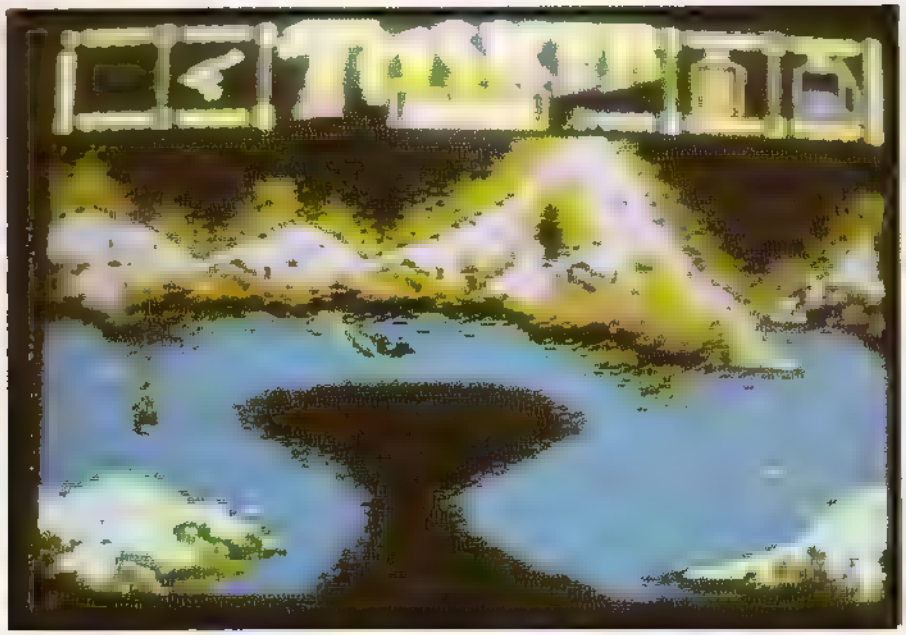
Joy. yukarı: bıçak atma

Ayrıca SPACE tuşuyla alet alınır, F1 tuşuyla kullandığımız alet değişir, F7 tuşuyla kullandığımız silah değişir. Ekranın üst kısmında en solda alet, yanında silah, yanında hayatınızı gösteren kan şisesi ve onun yanındada su durumunuzu gösteren su şisesi vardır. Şişelerden biri boşaldığında ölürsünüz. Artık çözüme gelebiliriz:

Sağa gidin tabancayı alın, sağa gişdin su matarasını alın, sağa gidin asit şişesini alın, üç ekran sağa gidin cephaneliği alın, sağa gidin bıçağı alın, sağa gidin pusulayı alınö altı ekran sağa gidin ve mağaradan içeri girin. Soldaki kapıdan geçin, içerdeki sandığa tekme atın, dışarı çıkın göle girin, ilerleyin, timsahı kara deliğe girmeden bıçaklayarak öldürün ve gölden çıkın. Kapıdan girin, palayı ve taşı alın, isterseniz haritaya bakın, geri dönün, mağaradan çıkın.Soldaki palmiyelerin yanına gelin, palayı kullanarak ağaçları kesin, yol açılınca içeri girin, sağa gidin ve sürekli sağa ilerleyin. Canavar çıkınca tam hızasına gelin, asidi kullanarak SPACE'le eğilin, canavar serbest kalınca yukarıdaki kapıdan girin ve bölümü bitirin. Kolaymış değilmi? Eveet, gelelim level 2'ye...

THE VILLAGE

Bu bölümde ormanın derinlikle-



Gördüğünüz gibi TUSKER mükemmel! Enfes grafikler, mükemmel müzikler eşliğinde kendinizi adeta oyunun içinde bulacaksınız. Oyunun atmosferi, kullandığı mantık ve adamınızın pratikliği büyüleyici. Indy III Action Game'i U.S. GOLD yapacağına, System 3 TUSKER'ı Indy III olarak yapsaymış Indy III hem sinemada hem bilgisayarda büyük sükse yapacakmış. Oyunun ne derece harika olduğunu sanırım anlamışsınızdır. 8 BIT için bir gurur kaynağı. Eğer bir Last Ninja efsanesi daha yaşamak istiyorsanız, Tusker'ı almadan emekli olmayın !..

MERT HEKİMCİ

GRAFİK.....% 97
SES-EFEKT.....YOK
MÜZİK.....% 90
OYNANABİLİRLİK.....% 78

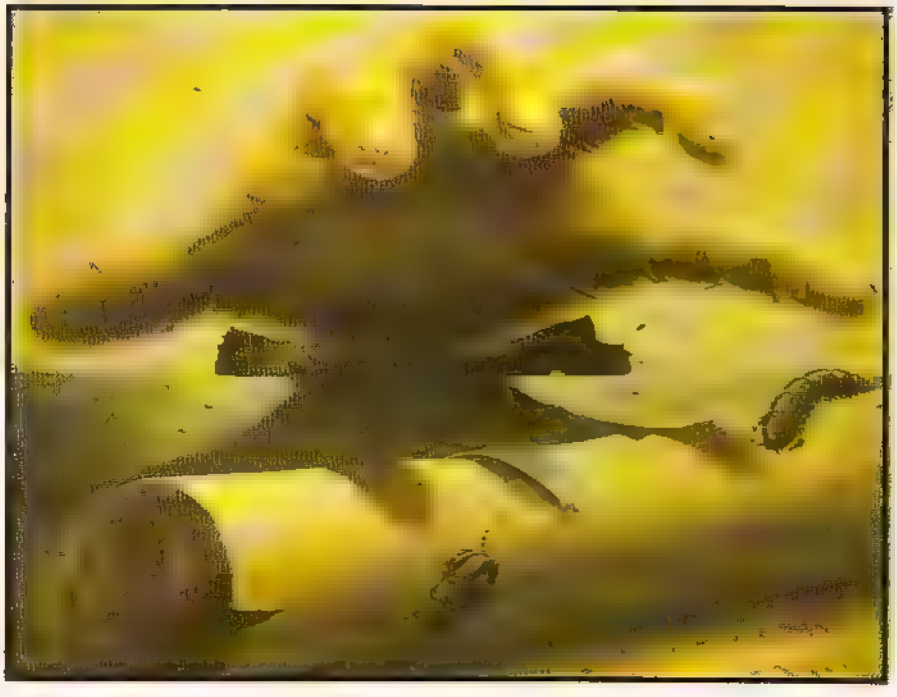
%90

HİT

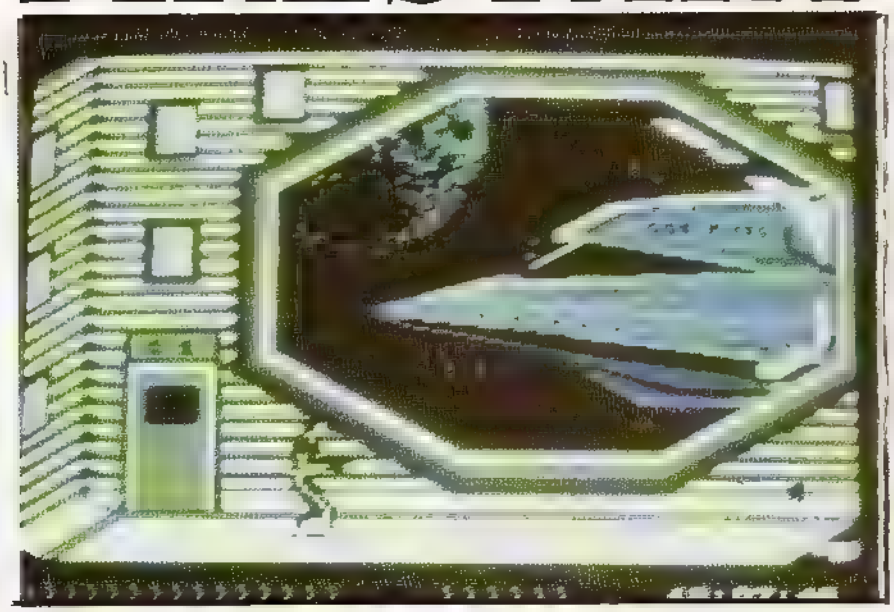
rinde saklanmış olan bir yerli köyündesiniz. Artık arabalar sizi rahatsız etmiyor.Bu bölümde dikkat edeceğiniz en önemli şey yeşillik alanlardan çıkan, hayvanı dev. Birden topraktan çıkıp kıçınıza bir tekme atıyor ve tahtalı köyü boyluyorsunuz. Zaten 3 tane olan güzelim haklarınızdan birini bu spastik deve vermeniz hiçte iyi olmaz. İki ekran sağa gidin, sopayı alın, sağa gidin içeriye girin, sağa gidin, buradaki dev suratın akıttığı yaşlara dikkat edin, çünki adamcağız çok hüzünlü ağlıyor. İçeri girin, sağa gidin, sapan ve diğer aleti alın, dışarı çıkın ve geri dönün (evden çıkın). Sağa gidip anahtarı alın, sola gidin, içeri girin, gözyaşı mağarasını geçerek sağındaki kilitli kapıya gelin, anahtarı kullanın ve kapının dibinde yumruk atın. İçeri girin, ilacı alın, çıkın, gözyaşı mağarasına geri dönün, içeri girin, sağa ilerleyin, hasta adamın (yerde yatan adamın) olduğu yere gelin, yumrukla reise vurun, adam dirilince aynı yollardan geçip mağaradan çıkın, iki ekran sağa gidin, anahtarla soldaki adamın soluna geçin ve yumruk atın, kapı açılınca içeri girin ve level 2'yi bitirin.

THE TEMPLE

İşte geldik son bölüme! Haritanın sonuç noktasına. Burada Tusker ömrü boyunca aradığı fil mezarlığını bulacak. Aman heyecanlanmayın. Şimdi sağa doğru sürekli ilerleyin. Yolda giderken yerde bulduğunuz taşları mutlaka toplayın. LoncNess canavarına benzeyen yaratığın yanına geldiğinizde ona sakın yaklaşmayın yoksa o güzelim şapkanızdan ve altındaki kafanızdan olursunuz. Burada yapmanız gereken sapanla uzaktan canavarın beynini dağıtmak. Canavarın beyni patladığında yanındaki taşı alın ve aşağıdaki patikadan (nehire zaten giremezsiniz) geçerek ekran atlayın. Sekiz ekran sağa gidin, oradan mağaraya girin, şimdi ormana girdiniz. Sağa gidin geçitten geçin ve sonunda tapınağa ulaştınız. Şimdi kapıdaki heykele yumruk atın. Heykel içeri girince sizde tapınağa girin, yukarı çıkın, havuza inin ve hemen bebeği alıp ana hole geri dönün, iki ekran sağa gidin, kalas, bebek ve çekici alın. Ana hole geri dönün, sağdaki üst kapıya girin, iki ekran sola ilerleyin, bebeği alın, ana hole dönün, aşağı inin, sola girin, mumyayı öldürün, tüy ile mezarın soluna geçip yumruk atın, böylece mezar açılacak ve içinden bebek çıkacak, bebeğide alın ve orada kalın. Ben devamında çözdüm ve oyunu bitirdim, fakat gerisini sizin kıvrak ve yağlı zekanıza bırakıyorum. Böylece oyunu sıkılmış kadar zevk alacaksınız. Mutlaklanmayın! Gereklı tüm aletleriniz var artık.



PROJECT FIRESTART

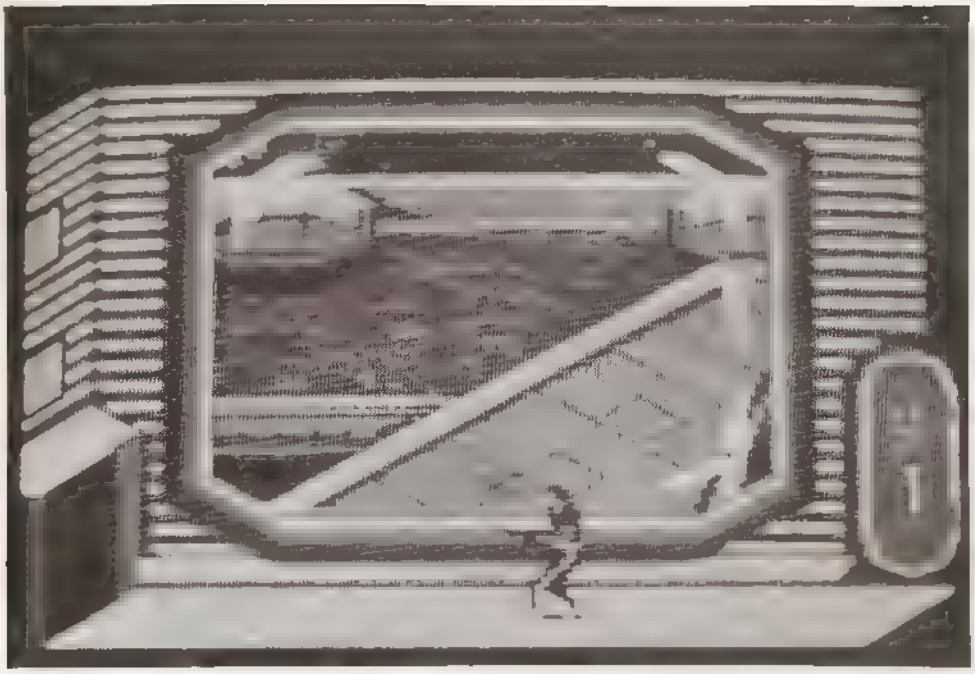


Yıl 2061. USS PROMETHEUS çok gizli bir görev için TITAN uydusunun yörüngesine oturtulur. Ve Personel Firestart deneyini gerçekleştirmek için çalışmaya koyulur. Amaç : insanların dayanamayacağı uzay koşullarında yaşayıp çalışabilen yeni bir canlı türü yaratmaktır. Araştırmalar ilerler ve bu canlı türü yavaş yavaş oluşmaya başlar. Fakat bu canlılar fazla öksijen veya radyasyona dayanamamaktadırlar. İnanılayamayacak kadar kuvvetli ve çabuk üreyebilen bu canlı türü bir süre gemide kontrol altında tutulabilir ancak Uzay Haberalma Teşkilatından (S.I.A.) Hannar adında bir ajan laboratuara sabotaj yapar ve yaratıklar serbest kalırlar. Hannar'ın amacı, bu yaratıkların korkunç tehlikeli olduğunu bilen PROMETHEUS mürettebatını yok edip, yaratıkları dünyaya götürmek ve dünyada siyasi operasyonlarda kullanmaktır.

Bunlardan bir süre sonra karargah USS PROMETHEUS'la bağlantıyı kaybeder ve üstün yetenekleri olan bir komandoyu gemiye çıkartır.

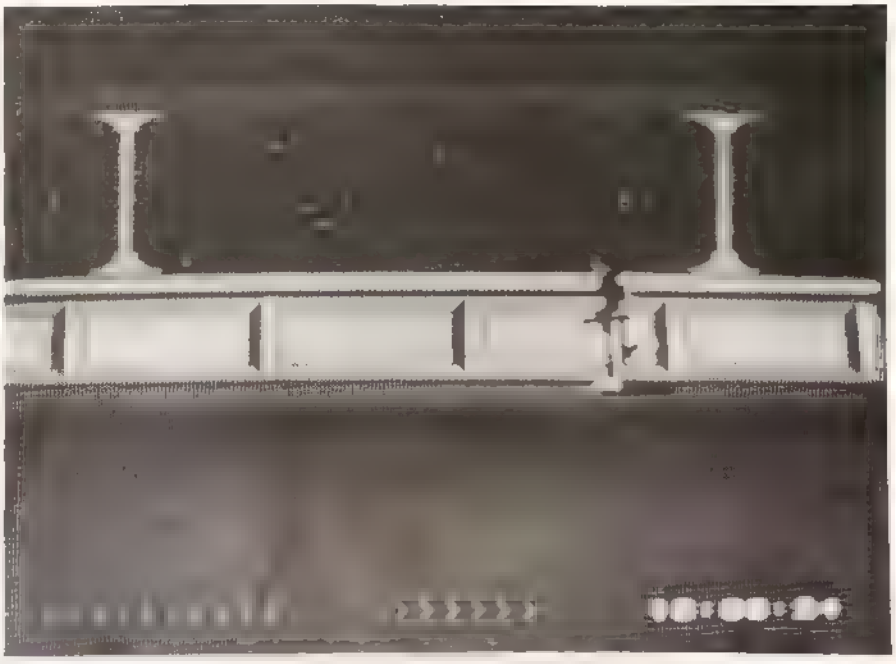
Böylece harekata DOCKING BAY 1'den (bir numaralı kenetleme köprüsü) başlamış oluyorsunuz. İlk olarak sola gidip, kapıya gelince "open door" seçeneğini seçip öbür odaya geçin ve kapıyı "close door" yazısı çıkınca kapatın.

Asansörle ikinci kata çıkın. Burada ölmeden önce kanıyla duvara DANGER yazmış olan cesedi göreceksiniz. Sağ tarafa yönelin koridor "U"ya çıkarsanız karşı çaprazdaki odaya girip "activite lazer gate" komutunu aletin yanına gelip onaylayın. Koridor "U"ya bağlı diğer iki odada monitörler ve silahlar var. Silahlardan sadece tüfekleri alabilirsiniz. Ama oyunumuzun başında zaten bir dolu tüfeğe sahipsiniz. Kapı işini hallettikten sonra "U" koridoruna girdiğiniz yerden çıkıp cesedin yanından sola doğru çıkın. "A" koridorundasınız şimdi. "B" koridoruna girmeden sola doğru ilerleyin ve sizden tarafa olan ilk girişe girin karşınıza koridor "Q" çıkacakur. Koridor "Q"da üzerinde yeşil ışık olan kapıya girin koridor "R"ye mevcut olan tek kapıdan girebilirsiniz. Böylece oksijen odasına girmiş olursunuz. Oksijen vanasını açın ve eğer istiyorsanız bilgisayara bir göz atın. İşiniz bitip koridor "R"ye çıkınca 2 yaratıkla (ALIEN) karşılaşacaksınız. İşlerini silahınızla bitirin ama silahınız 1 yaratığı ortalama 5 atışta öldürür. Bu nedenle uzaktan, size fazla yaklaşmalarına izin vermeden onları öldürmeye bakın. Ekranın altında soldaki uzun çizgiler sağlık durumunuzu, sağdaki az olanıysada lazer enerji durumunuzu gösterir. Kapıları kullandıktan sonra kapamayı unutmayın çünkü bu yaratıklar sizi takip edecek kadar akıllıdırlar. Aynı yolu kullanarak koridor"A"ya çıkın. Daha sonra "Q" çıkışının tam karşısındaki "C" koridoru kapısına gelip 3 veya 4 nolu asansöre binin. Ve üçüncü kata çıkın. Evet gerçekten ilk defa bu kata gelen biri için manzara korkunç. Ama fazla oyalanırsanız manzaraya sizde katılmış olursunuz. 3. veya 4. asansörden iner inmez sola doğru gidin. 7 nolu asansörü geçin ve gördüğünüz ikinci kapıdan içeri girin. Şu anda labaratuarda bulunuyorsunuz. Sağ üstte parçalanmış kapının yanında bir lazer tüfeği göreceksiniz. Eğer soldan yaklaşırsanız aynı yerde birde "ID" kart bulunduğunu "take the ID card ?" sorusundan anlarsınız. Tabi cephaneniz tükendiyse bu tüfeğide alabilirsiniz. Kartı aldıktan sonra soldaki kapıdan içeri girip laboratuarın 2. kısmına geçmiş olursunuz. Buradada ortadaki koltuğun hemen yanında bir "ID" kart ve sağ köşede yaratık fanusunun hemen yanında deneylerle ilgili video kaset vardır. Bunlarda zaman geçirmeden alıp size doğru olan kapıdan çıkın. 1. koridordasınız. Koridorun sonunda size doğru bir kapı vardır ve burada "energizer" adı verilen aleti bulabilirsiniz. Eğer şimdiye kadar hiç yara aldıysanız bu alet sizin bütün yaralarınızı tedavi edebilir. İşinizi bitirdikten sonra 1. koridor boyunca sağa doğru gidin ve 7. asansörün yanındaki video odasına girip kapıyı kapatın. Davetsiz konuklarda video seyretmeye gelebilir. Videoyu kasetle çalıştırabilirsiniz. Ama işiniz bittikten sonra kasetinizi almayı unutmayın çunki yaratıkların ne kadar tehlikeli olduğuna dair deliller olmalıdır. Odadan çıkın ve 7., 3., 4. asansörleri geçip"M" koridoru boyunca koşun. Bu sırada çıkan bütün canavarları temizleyin. Bazen artan bir vınlama duyarsanız bu "IR" alıcınız bir hedef gösteriyor demektir. Ses doğrultusunda koşarsanız ya cesetler yada yaratıklar görürsünüz. Koridorun sonunda 6 numaralı asansöre rastlarsınız. Buna binin ve 2. kata gidin. İndiğiniz kısmın tek bağlantısı 3. kata çıkan 6 numaralı asansördür. 2. kattaki diğer bölümlere geçemezsiniz. 2. katta sağa ilerleyin ve koridor "X"i geçip sağdaki kapıya girin. Sağ üst köşedeki radyasyon koruma kalkanını açıp derhal oradan "X" koridoruna dönüp size doğru olan kapıya girin. Böylece "Y" koridoruna çıkmış olursunuz. İlk kapı enerji kontrol merkezine çıkar. Burada bilgisayar ve geminin açma kapama düğmeleri vardır. "Y" koridorunun en sonundaki ve



karşınızda olan kapıya girin. Dümdüz ilerleyin ve elinizdeki tüfeğin mermilerini boşaltıktan sonra kutuların üzerinde bulunan PLASMA lazerini alın. Bu normal lazerden çok daha güçlüdür. Ve gemide sadece 1 tane vardır. Y ve X koordinatlarını takip ederek 6. asansöre oradanda 3. kattaki "M" koridoruna çıkın. Koridoru geçin ve asansörlerden biriyle 1. kata inin. 3 veya 4 numaralı asansörler "G" koridoruna inerler. Sol tarafta sırasıyla duşlar, banyo ve tedavi merkezi bulunuyor.

Tekrar şu S.I.A. ajanına dönmek istiyorum. Gemide bizden başka ANNAR ve kurtarmamız gereken kahramanımızın arkadaşı bulunuyor. İşte bunlar "G" koridorunun sonundaki odadalar. Gemide bu odayı koruyan bir CRYO sistemi var. Bu nedenle ancak CRYO sistem kalktıktan sonra odaya girebilirsiniz. Buradaki talihsizlik ise HANNAR'ı uyanmadan önce yakalayamamamız. Sistem kapandıktan sonra kapıyı açıp bayanı kurtarın. Zaten bu ana kadar içerde olanları ve embriyo halindeki en iri canavarın büyümesini oyun görüntülerle aktarıyor. Adamımızı bu yeni arkadaşıyla beraber sol tarafa, "G1" koridoruna çıkartın. Oradanda 5 numaralı asansörle 2. kata çıkın. Dikkat! Burası yaratıkların en yoğun olduğu kısım ve MEANWHILE'deki canavarın oluşum görüntüleri tamamen asansörün sağındaki odaya ait. Asansörden çıkın ve gelen yaratıkları vurup arkadaşımıza ateş etmeden sol tarafa gidin. Sadece önünüze çıkan yaratıkları vurun, çünki plasma lazerinin her mermisine ihtiyacınız olacak. Sol taraftaki kapıyı açarsanız artık fırlatma bölümüne gelirsiniz. Burada da "waste disposal door" kapısını açın ve arkadaşınızı hava sızdırmayan çöp tanklarından birisine binmesini sağlayın. Arkadan kapıyı kapatın. Bu görüntüler bittiğinde adamınızı oluşturan spritelar da bir bozukluk olduysa oyunu "D" ile utility menüsüne getirip, SAVE edin. Bilgisayarı kapatıp oyunu baştan yüklediğinizde bozukluğun kalmadığını göreceksiniz. Buradan hemen çıkın ve canavarlarla dolu bir koridor boyunca sağa koşun. Bir süre sonra "K" koridoruna çıkarsınız. Yine sağa gidin ve size doğru olan kapıya girin. Şimdi "B" koridorundasınız. Sola gittiyseniz "K"den "C"ye çıkarsınız. Hangi koridorda olursanız olun sağ tarafa koşacak ve "A" koridoruna çıkacaksınız. "A" koridorunda sağa doğru gidin. Sağdan en son çıkış uzay geminize giden asansördür. 1 numaralı asansörle uzay gemisi USS EXIS'e inin ama o sırada geminin yaratıklarca yok edildiğini göreceksiniz. Karşınıza çıkan yaratıklara aldırmadan aynı yolu izleyerek "A" koridoruna çıkın. Sola doğru koşun. Göreceğiniz size doğru olan kapı sizi "C" koridoruna ve böylece 3 ve 4 nolu asansörlere götürür. Asansörlerden birine binin ve tekrar 3'e çıkın. Sola gidip "L" koridorundaki haritada 7 numaralı asansöre binin. (asansörlerin numaraları plandaki numaralardır.) 4. kata çıkıp kapıdan yan odaya girin. Hemen ortadaki koltuğun sol üstüne rastlayan bilgisayara bağlanıp "Set self Destruct" komutunu seçin. Böylece gemiyi 25 dakika sonra kendi kendini yok etmeye programlamış olursunuz. Bu seçenekten sonra PROCEED ve LOG OUT ile programdan çıkın. Hemen arkaya dönüp diğer girmediğiniz odaya girin ve "waste" yazın. Monitörün önüne gelerek waste podsları uzaya fırlatın. Böylece kız arkadaşınızıda daha sonra uzaydan alabilirsiniz. Büyük salona gelin ve ortadaki koltuğun hemen hemen sağ üst kısmına düşen radyoyu kullanın. Önce raporunuzu bildirip sonra "HELP" komutunu seçerek yardım isteyin. Karargah 1 iskelenin gemiyle beraber yok edildiğini ötekisinin de mekik olduğunu söyleyecektir. Ve başka bir gemi yanaştıramayacaklarını ancak USS VETAQ adında bir ticaret gemisinin rotasını değiştirip sizi kurtarmaya geleceğini söyleyeceklerdir. Fakat bu yardım seçeneğinin çıkması için



uzay gemisi EXIS'in yok edilmiş olması gerekiyor. Bu nedenle komuta merkezine gelmeden ona ulaşmalısınız. Oyunda zaten EXIS ile üsse dönme diye bir seçenek yok. Bu nedenle geminizin daha çabuk yok olması ve daha çabuk yardım isteyebilmeniz için, iki oda arasındaki kapıyı açık bırakmanızı tavsiye edeceğim. Radyoyla yardım istedikten sonra 7 nolu asansörle 3. kata, oradanda sağ tarafa giderek 3 ve 4 nolu asansörlere gelin. Bunlardan birini kullanarak 3. kattaki "C" koridoruna gelin ve "A" koridoruna çıktıktan sonra sola doğru koşun. Sizden tarafa doğru olan en son kapıya gelerek buradaki FIRST AID'i kullanın ve 2 nolu asansöre binip uzay mekiğinin fırlatma bölümüne girin. İşte plasma lazerimizle kolayca geçebileceğimiz 4 yaratığı hallettikten sonra "leave the prometheus" seçeneğiyle bineriz. Bundan sonraki grafikler ve efektler gerçekten harika. Mekiğinizden uzay gemisinin infilak edişini görebilirsiniz. Ama size bir süpriz daha hazırlanmış. Hannar'da sizinle mekikte. Aranızdaki konuşmadan sonra joystickinizi sıkı sıkı tutup hazır olmanızı tavsiye edeceğim. Çünkü Hannar "prepare to die" dedikten sonra çıkan sahneyi joystickle kumanda ediyoruz. Bu sahne çıkar çıkmaz joystickı kendinize doğru çekip ateşe basın ve Hannar'ı ebedi yolculuğa uğurlayın. Daha sonra kız arkadaşınız gelmekte ve USS VETAQ tarafından kurtarılmaktasınız. Bu görüntüler için o kadar koşuşturmaya ve heyecana değer.

Firestart Project, tipik yaratık konularından çok daha farklı bir biçimde işlenmiş. Oyunda ayrıca "P" tuşunu kullanarak oyunu durdurabilir, "I" tuşuyla elinizdekileri görebilirsiniz. 2 full disk olarak edinebileceğiniz bu oyun, ACTION tipi oyunların kesinlikle en heyecanlı ve en süperlerinden biri. Kesinlikle almanızı tavsiye edebilirim.

GÜÇLÜ YURUNOL

GRAFİK..... % 100
SES-EFEKT ..... % 96
MÜZİK..... % 74
OYNANABİLİRLİK ..... % 100

%94

MR. HELİ

Mr. Heli'yi 2. ve 3. leveldan oynamak için şu kodları girin.

LEVEL 2: CACGFAAAAVAEDIADCKCY

LEVEL 3: DACIHAFAAVAJGAADCDBR

MOONWALKER

Michael Jackson'ın unutulmaz filmi Moonwalker US GOLD firması tarafından bilgisayar ekranlarına taşındı. Oyun Moonwalker filmiyle aynı konuyu içeriyor. Michael Jackson gücünü, şeytan Mr. Big'e karşı kullanıyor ve arkadaşlarını onun elinden kurtarmaya çalışıyor. Oyunun sadece adı var diye çıkarılmadığı, gerçekten nefis bir şekilde uyarlandığı söyleniyor. Bakalım Michael yine gönüllerimizde taht kurabilecekmi...

EGSA'DAN

AMIGA
Commodore

* TOPTAN - PAREKENDE
* Software - Hardware
* Joystick, disket, disket kutusu, kartuş
* Bilgisayar ve yan ürünleri
* Joystick ve bilgisayar tamiri

EGSA CLUB ÜYELERİNE 64'ler DERGİSİ HEDİYE

ATARI
AMSTRAD
SINCLAIR, +2, +3

EGSA
BİLGİSAYAR ELEKTRONİK

Bahariye Dr. Esad Işık Cad. Keresteci Aziz Sokak 41/A Tel:347 88 27 KADIKÖY (Kadıköy Anadolu Lisesi karşısı)

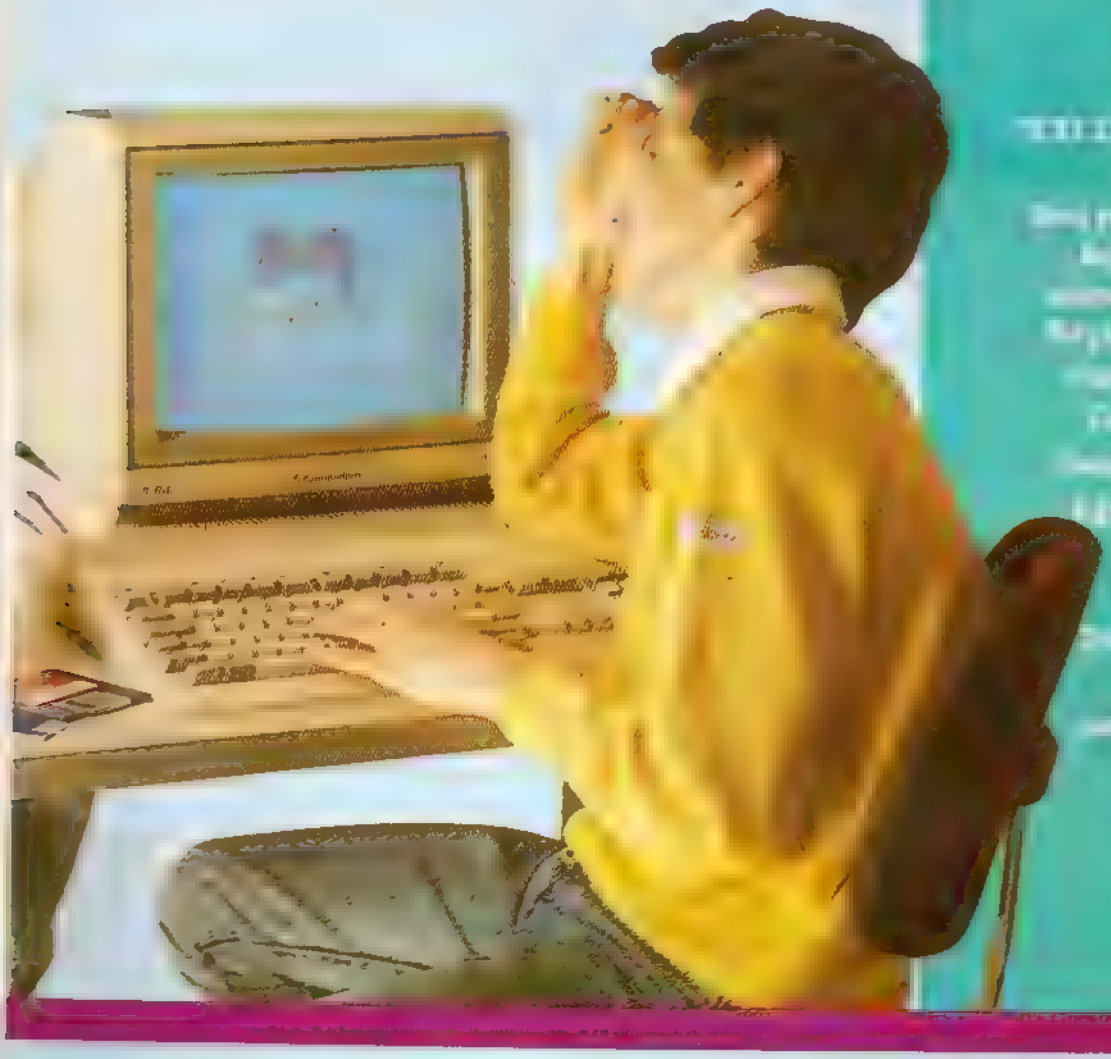
Türkiyenin her yerinden sipariş alınır. Her bir oyun 5000 liradır. İstediğiniz oyunu seçin. İş Bankası Moda şubesi 1103962 nolu hesaba yatırın. Dekontunuzun fotokopisini, istediğiniz oyunları arkasına yazarak bize gönderin. Siparişiniz hemen gönderilecektir.

Sevgili AMIGA'cılar

ETİLER & YEŞİLKÖY COMMODORE CENTER SORUYOR:

Sizce AMIGA nedir?

Bir Tutku mu?
Zevkli bir Eğlence mi?
Bir Hobby mi?
Bir Kazanç kapısı mı?
Yoksa kişiliğinizi tamamlayan bir nesne mi?



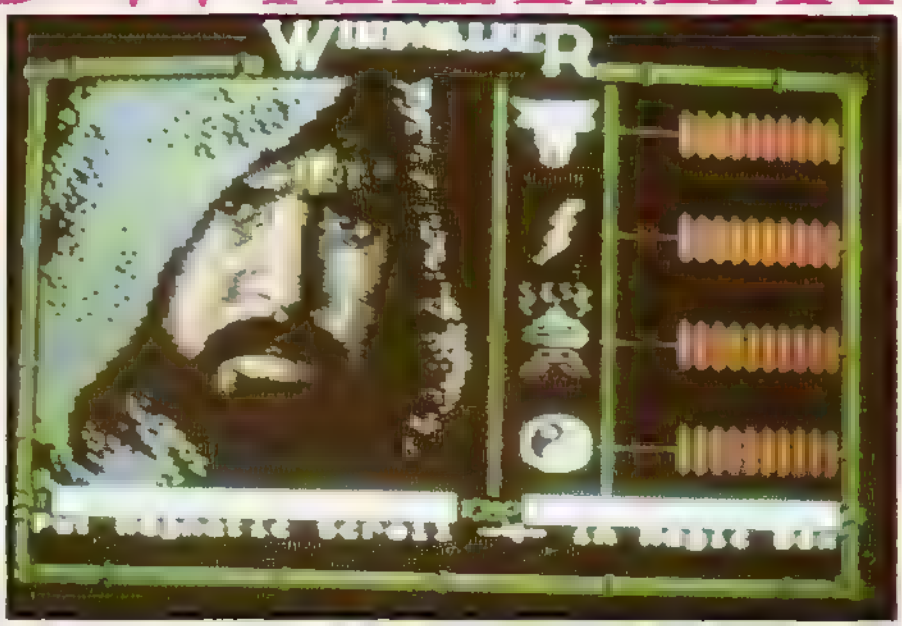
ATILIM 513 61 48 - 49

ETİLER & YEŞİLKÖY COMMODORE CENTER

Merkez: Nispetiye Cad. Yıldızçiçeği S. 3 ETİLER - İST
Tel : 165 31 25

Şube : İstasyon Karşısı Canik Pasajı 39 YEŞİLKÖY - İST
Tel : 573 60 61

WINDWALKER



Evet sevgili arkadaşlar 2 yıllık bir ayrılıktan sonra Windwalker, Moebius'un devamı olarak tekrardan piyasaya çıktı. Moebius ilk olarak Amigada daha sonra Commodorda 2 disket olarak gelmiş, fakat pek ilgi görmeyip geldiği gibi sezsiz sedasız, bilgisayarcıların tozlu arşivlerine kaldırılmıştı. Herhalde bundan iki sene önce ya bilgisayar dünyası fantazi rolling play türü olan oyunlara ısınmamıştı, yada Türkiyede fazla taraftarı yoktu. Fakat bu iki sene içinde oldukça fazla şey değişti. Fantazi Rollingler ve Arcade adventure cinsi stratejik simulasyonlar artık bu pazarda oldukça sağlam bir yer edindiler ve taraftarlarında artık seslerini gür bir şekilde çıkarmaya başladılar. Neyse bunları bırakıp biz oyunumuza geçelim. Windwaker'ın konusu ilkinden pek farklı değil. Biz genede ilki hakkında bilgisi olmayanlara kısaca konuyu anlatalım. Oyun tamamen hayali bir dünyada ve masalımsı öğelerin ağırlık kazandığı bir ortamda geçiyor. Zaman olarak bizim orta çağa denk gelen bir zamanda büyü ve büyücülerin, rahip ve imparatorların, hüküm sürdüğü bir çağda nereden ve nasıl geldiği bilinmeyen Moebius adlı bir insan geliyor. Bir çok nitelikleri olan bu insan kısa zamanda kendini topluma kanıtlıyor ve insanların sevgisini kazanıyor.Bir tapınak yapa, Moebius bilgeliğiyle insanları bu tapınakta her konuda yetiştiriyor. (Astronomi, bilim, büyü ve dövüş teknikleri gibi) Yani kısaca Tibet'te örneği olan Tibet rahiplerinin tapmağı gibi bir tapınak kuruyor. Sadece ve sadece seçilmiş olanlar bu tapınağa giriyor ve bir dizi imtihanın neticesinde yeterliliklerini kanıtladığı zaman bu tapınaktan çıkıp diğer insanlara hizmet edebiliyorlar. Bu tapınaktan çıkan insanlar kendilerini insanların iyiliğine adayıp, kötülüklerle savaşıyorlar. 86'da gelen Moebius'ta kötü savaş lordu neredeyse dünyayı ele geçirecekti, fakat yenildi. Yenilgisinden ders alan lord, bu sefer daha güçlü olarak, yanına eskiden imparatorun emrinde olan büyücüyüde alıp tekrardan dünya ile ilgili planlar yapmaya başlar.İlk olarak imparatorun içeceğine zehir koyup imparatoru komaya sokar. Ardından imparatorun misafiri olan, uzak diyarların prensesini rehin alır ve son olarakta, büyücüye tam yetki verip "astral gate" olarak adlandırılan ve cehennemle dünya arasında köprü olan geçidi açtırır (kendisinin yapamadığını kötü varlıklar ve şeytan yapsın diye)

Bu açılan geçitten yeni ayla beraber kötülük dünyaya gelmeye ve köyleri, şehirleri tek tek ele geçirmeye başlar. İşte bütün bunları tapınağından üzüntüyle izleyen Moebius, birden kararını verir ve tapınağın en başarılı kişisini (yani sizi) lordu ve büyücüyü, Astral gate ile beraber yok etmekle görevlendirilir. İşte sizin görevinizde gerekli eşyaları ve gücü bularak lordu yenilgiye uğratmak ve ülkeyi, belkide dünyayı kurtarmak.

Oyuna geçebilmek için önce training yapıp başarılı olmalısınız. Bu trainingler-de karşınıza 7 adet rakip çıkacaktır. Hiç yenilmeden hepsini yenmeyi başarırsanız oyuna geçebilirsiniz.

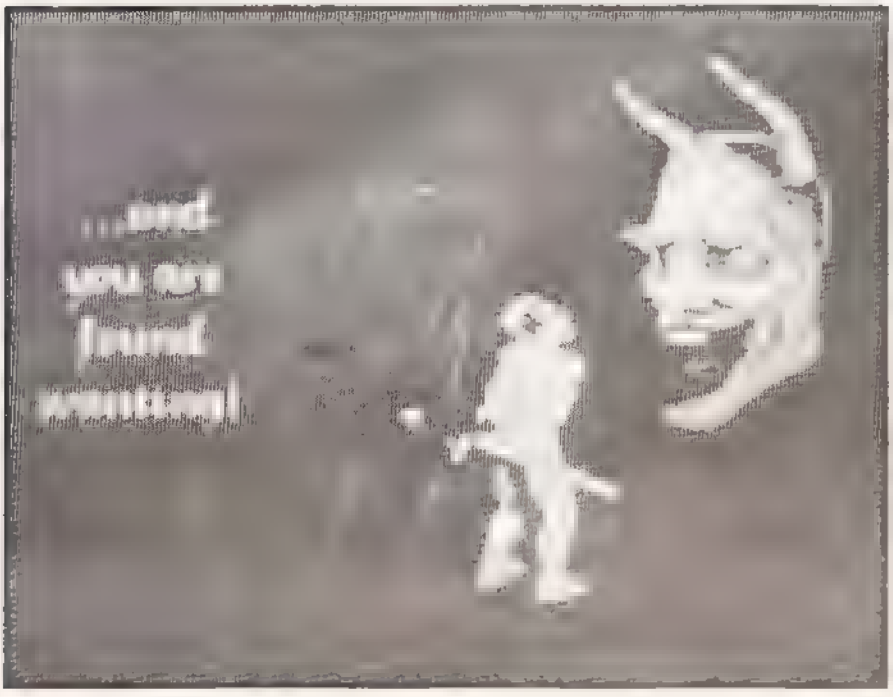
Oyuna bir köyde başlıyorsunuz. Burada yapmanız gereken şey hemen hemen herkesle konuşup, mümkün olduğunca fazla

bilgi edinmenizdir. Gece vakti karşınıza serseriler veya ninjalar çıkabilir. Onlarla dövüşüp yendiğiniz zaman çeşitli eşyalar (para, yiyecek, iksir) bırakırlar. Köyün en sonunda bir dükkan vardır. Buradan içeriye girerken kapıdaki dilenciye mutlaka para verin, yoksa alışveriş yapamazsınız. İstediğiniz şeyleride alabilmeniz için karşınıza çıkan her paranızı isteyen ninja ve serserilerle dövüşmeniz lazım. Sakın dövüşten kaçmayın yoksa şerefiniz azalır. Dükkanda ilk almanız gereken, harita ve sextant, bunların sayesinde yolculuklar sırasında nerede olduğunuzu görürsünüz. Daha sonra paranız oldukça "Inculude"lerden alın. Bu "cannon mculude"leri daha sonra tapınakta rahibe kutsatın. Bu işlemi yaptıktan sonra bunları çeşitli amaçlarda kullanabilirsiniz. Tapınakta masadaki kağıdı okuyun,bu kağıttan çeşitli dualar ve bunların yararlarını öğrenebilrsiniz. Bu dualar , RESTORE MY HONER şerefinizi yükseltir, HEAL MY BODY yaralarınızı düzeltir, EMPOWER MY SPIRIT ruhunuzu güçlendirir, EXORCİSE bunu daha sonra kötü büyücüö kimyagerle dövüşürken kullanacağız.

Bu arada unutmadan sağ taraftaki ikonlar hakkında bilgi vereyim.En üstteki sizin [illegible]nizdir. Düştüğü zaman ya sağlıkverecek iksir, ya "HEAL MY BODY" duası, yada kapalı bir yer bulup [illegible]elisiniz, ancak bu şekilde [illegible]tebilirsiniz. Altındaki ikon, büyü yaparken işinize yarar. Yaptığınız büyünün [illegible] belirler. Sondan ikinci ikon sizin [illegible] ve gurur ikonunuzdur. Bir işte [illegible]ursanız veya savaştan kaçarsanız [illegible] Tekrar düzeltmek için ya "RESTORE MY HONER" duasını [illegible]meniz, yada biriyle dövüşüp almanız [illegible] En son ikon ise canlarınızı (haklarınızı) sembolize eder. Şimdi tekrar oyuna dönelim. Burada saize ufak bir sır vereceğim. Bu ufak sır sayesinde oyunu bitirmeniz dahada kolaylaşacak. Oyuna başladığınız zaman vakit gece yarısıdır. Burada sabaha kadar zamanı geçirin (pass yaparak) sabahın ilk ışıklarıyla sizin kayığımızın yanındaki kayığın sahibi olan balıkçı gelecektir. İlk başta size cevap vermez.Fakat denize açıldığı an sizde denize açılın ve denizde tekrar konuşmayı dinleyin. Bu sefer başaracaksınız. Balıkçıdan alabildiğiniz kadar su kaplumbağası alın, iki çeşit satacaktır, ikisindende alın. Şimdi diyeceksiniz,ne alaka? Evet aldığınız su kaplumbağaları bir nevi bu oyunun anahtarları. Şöyleki bu kaplumbağalar yapacağınız bütün tılsımların ana maddesini oluşturuyor. Bu kaplumbağalar olmadan tılsım yaptırmanız hayal. Normalde oyunda ilerledikçe kuzeyde yaşayan bir şaman olduğunu ve bu şamanın, tılsım yaptığını öğreniyorsunuz, fakat ben bunu size başından söyleyerek sizi büyük bir zahmetten kurtarıyorum, yoksa balıkçıyı fellik fellik her yerde aramanız gerekecek. Neyse bunu burada keselim ve tılsımla ilgili bölümleri ilerleyen satırlara bırakalım. Kaplumbağalardan sonra kayığınızla doğuya doğru yol alın, ilerledikçe büyük bir kara parçasının varlığını fark edeceksiniz. İskeleyi görünce demir atın ve karaya çıkın. İskeleden dümdüz yukarı çıkınca bir tapınakla karşılaşacaksınız. İçeri girin. Burası rahiplerin eğitim gördükleri bir manastır. Sakın kimseyle konuşmaya kalkmayın, sizinle konuşmadıkları gibi rahip adaylarının meditasyonunu bozduğunuz diye şerefiniz bir derece düşer. Tapınağın bahçesinde ilerleyin, karşınıza bir bina çıkacaktır. Sol taraf yatakhane, sağ taraf yemekhane, ortasıda ana binadır. Ana binanın içerisinde sol ve sağ taraftaki odalar dershane, yukarısıda arşiv bölümüdür. Yukarı kattaki bütün kağıtları okuyun, böylelikle oyun hakkında daha detaylı bilgiye sahip olursunuz. Bu manastırda konuşabileceğiniz yegane insan, rahiplerin hocası olan sakallı kişidir. Onunla konuştuğunuz zaman size rahip olmak isteyip istemediğinizi soracaktır. Cevabınız evet ise ertesi günden itibaren diğer rahiplerle beraber onlar ne yapıyorsa aynını yapmanız, onlarla beraber ders çalışıp, meditasyon yapıp, yemek yiyip, vs. gerekecektir. Bunları başarırsanız en son ve en zor imtihana geçeceksiniz. Bu imtihanda kendi nefsinizi (yani içinizdeki kötüyü) yenmeye çalışıyorsunuz. İçinizdeki kötü taraf burada oyunun training kısmındaki en son rakibiniz. Onu yendiğiniz zaman rahip

olmaya hak kazanıyorsunuz.Böylelikle artık dövüşürken sopa kullanabilecek, köylerde itibar görecek, başınız sıkıştığında veya sormak istediğiniz birşey olduğunda manastıra gelebileceksiniz. Daha sonra manastırdan güneybatı istikametine gidin.Adalar topluluğunda biraz araymca, ufak bir kulübe göreceksiniz. Bu kulübe birkaç gün evvel yola çıkmış olan kaşifin. Kulübeden içeri girince dolabı açın ve içindeki haritayı ve kağıdı alın.Haritada çeşitli mağaraların yerleri belirtilmiş. Kağıtta ise kaşifin nereye gittiği yazıyor. Daha sonra kuzeye gidin. Burada büyük bir saray ve köyle karşılaşacaksınız. Sarayda şimdilik işimiz yok. Köyde yine herkesle konuşun ve mümkün olduğunca fazla bilgi toplamaya çalışın. Daha sonra kuzey doğuya doğru yola çıkın. Burada, biraz aradıktan sonra mağarayı keşfedersiniz. Mağarada serseriler kaşifi rehin tutuyorlar. Onu kurtarınca size bilgi ve altın verecektir. Buradanda doğuya doğru yola çıkın. Kumsalın yanındaki mağaraya girin ve şamandan bilgi alın. Burada size tılsımla ilgili bilgi verecektir. Tılsımın ana maddesi kaplumbağa dedik, fakat kaplumbağadan başka birde her tılsım için, birbirinden farklı eşyalara ihtiyaç var. Körün ayakkabısı, adalar topluluğundaki kuşun tüyleri, vs. Bütün bunları manastırdaki kağıtlardan öğrendiğimiz için üzerinde fazla durmuyorum. Fakat bu adada oldukça dikkatli olun, çünki adanın sakinleri sizi yakalar yakalamaz mağaraya atıyorlar. Mağaranın içine düştünüzmü çıkış sol alttaki şelalede, üst taraftaki bir bahçeye çıkabilirsiniz. Bu bahçede bir ayı ve ortasında bir ağaç göreceksiniz. Oyunun ikinci anahtarı burada saklı. Ayı şans tanısıdır ve sizinle ancak yeni ayda konuşuyor.

Ağaçtanda imparatoru komadan kurtaracak olan meyvaları alabilirsiniz. Fakat bütün bunları iyi bir zamanlama ile yeni ayda yapmaya bakın. Ben size oyunun sırasını ve yapmanız gerekenleri sırasıyla vermiyorum, çünki verirsem oyun muhteşemliğini yitirir. Benim yaptığım sadece nerede neyin ne ile ilgili olduğu ve neyi nasıl yapacağınızdır. Sizin yapmanız gereken bütün bunları düzenli bir sıraya sokmak ve oyunu bu şekilde oynamak. Oyunun püf noktasıda işte burada yatıyor. Siz zamana karşı yarışıyorsunuz. Gereken zamanlarda gereken yerlerde olmazsanız, oyunu bitirmeniz hayal. ilk yeni ayla beraber büyücü "astral gate"i açıyor ve şehirler bir bir kötülüğün eline geçiyor. Siz bu şehirleri havanın devamlı kapalı olmasından ve şehirdeki tapınaklardaki rahiplerin şeytanın esiri olmalarından anlayabilirsiniz. Aman dikkat edin aradan bir ay geçince ne kadar "camon influence" olsanızda bunları kutsatacak rahip bulunmuyor, dolayısıyla dualarınız bir işe yaramıyor. Neyse tekrar oyuna dönelim. Şimdi size sarayla ilgili bilgi vereyim. Saraya sakın ön kapıdan girmeyin,tutuklanırsınız ve hapse girersiniz, buda sizin için oyunu sonu olur. Bu yüzden gizli geçidi kullanacağız.Gizli geçit sarayın kuzeydoğu surlarının bittiği yerde bir mağara. İçeri girince içeride yaşlı bir adamla karşılaşıyorsunuz, umutlanmayın sizinle konuşmaz. Daha sonra şelalenin içinden geçin. Şimdi sarayın arka bahçesindesiniz. Bahçe kapısında dikkat etmeniz gereken şey, savaş lorduyla karşılaşmamanızdır. Geceleri yukarıda olan lord gündüzleri ön bahçede yada taht odasında oluyor. Birinci kattaki dolabı açmaya kalkmayın çünki kilitli, burada sol taraftaki nöbetçiler bilinmiyen bir lisanda konuşuyorlar. Sizde ancak manastırda kağıtları incelerken, bu lisanın sınırlı kelimelerini öğrendiğiniz için ne dediklerini anlayamıyorsunuz. Fakat bir zorluk çıkartmıyorlar. Burada imparator cariyeleriyle konuşun ve dışarı çıkın. Karşınızdaki bina taht odası. Eğer lord yoksa buradaki tahtıtan yakutu alın. Buradanda çıkınca karşınıza iki bina çıkacak. Buralara sadece gece girin. Soldaki binanın birinci katındaki dolaptan anahtarı alın ve yukarı çıkın. Burada imparator, karısı ve bir mahkum esir durumda. Yanınızdaki anahtar sadece kadının ve mahkumun kapılarını açıyor. Burada kapıları açıp kadın ve diğeriyle konuşun. Kadın size, imparatorun eski gücüne kavuşabilmesi için, taht odasından aldığınız yakutun gerektiğini söyleyecektir. Aşağı inin ve gardiyanı



uyandırmadan dışarı çıkın.Uyanırsa sizin için herşey biter.Sizi yakalıyor ve doğru hapse atıyor. Daha sonra sağdaki binaya girin. Burası büyücünün odası. Dolaptaki iksiri alın ve masadaki kağıdı okuyun.Kağıtta imparatorun komada olduğu ve büyüyü ancak ender bir ağaçta yetişen meyvanın bozabileceğini ve bu ağacın ölüm adasında olduğu yazılı. Büyücü bu ağaca bir şey yapamıyor çünkü bu ağacı bir panda kılığındaki şans tanrısı koruyor. Bunuda siz zaten biliyorsunuz. Gene oyunumuza dönelim. Oyunda başladığınız adanın en kuzeyinde bir mağara bulacaksınız. Bu mağaradaki kağıdı okuduğunuz zaman Tantirik dansıyla ilgili hareketleri bir kağıda not edin. Ne zaman ki karşınıza mağaradaki gibi bir heykel çıkar, işte o zaman dansı sırasıyla yapmanız gerekir. Böylece çeşitli objeler alabilirsiniz.Bunuda ufak bir dip not olarak kabul edin. Son olarakta köyden (kendi köyünüzden) batıya doğru giderseniz, takımadaların birinde bir evle karşılaşırsınız. Bu evdeki kimyagerden faydalı iksirler alabilirsiniz.Bu iksirden en önemlisi "stonhead syrup" ile "astral gate"i yok edebileceğiniz "ATEŞ" iksiridir. Stonhead syrup ile sersemlediğiniz zaman kendinize gelebilirsiniz. Eğer sarayın kuzey batısına giderseniz oradada boş bir ev bulursunuz. Bu evde kralın kimyagerine ait (ki bu kimyager bütün kimyagerlerin hocası). Kimyagerin nerede olduğunuda nerede olduğunuda saraym gizli geçidinden öğrenebilirsiniz. Mağaradaki yaşlı adam kimyagerin ta kendisidir. Eğerki gerekli malzemelerde yanımızdaysa size faydalı olurlar. Bunların ne olduğunuda size anlatıyorum. Bu oyunun tam açıklamasını ancak bu şekilde yapabiliyorum. Nedeni ise gideceğiniz yerler ve yapacağınız işleri ancak kişilerle konuşup oyun hakkında bilgi sahibi olursanız yapabiliyorsunuz. Örneğin köyünüzde manastır ve rahipler hakkında bilgi toplamazsanız, manastıra gittiğiniz halde rahip adayı olamıyorsunuz. Bende bu yüzden sizin kimlerle konuşup neler hakkında bilgi sahibi olduğunuzu bilemiyeceğim için, size oyunu bitirmenizde yardımcı olacak olan neyi ne zaman, nasıl ve nereden alacağınızı, yerler ile kişiler arasındaki bağlantıyı yazıyorum. Size kalan ise, bilmecenin parçalarını bir araya getirip bağlantıyı kurmak. Takıldığınız bir şey olursa dergiyi telefonla arayın.

OYUNDA DİKKAT ETMENİZ GEREKENLER:

- Şerefiniz her zaman yüksek olsun. Bir kademe düşerse bile karşınızdaki insanlar sizinle konuşmayabilir.
- Açık denizde veya karada ölürseniz azrail geliyor ve bir canınızı alıyor. Nerde olursanız olun öldükten sonra tapınakta canlanıyorsunuz.
- Açık denizde gemiyle seyahat ederken ölürseniz köyde tekrar kendi kayığınıza binemiyorsunuz. Onu tekrardan satın almanız gerekli.
- Sakın evlerdeki dolaplardan eşya almayın.
Tapınaktaki dolaptan eşya almayın.
- Dövüş esnasında SPACE'e basarak <CONCENTRATION> veya <INTUITION> diye aşağıda bir yazı çıkar. Concentration'da sizin her bir hareketinizde rakipte sizle beraber hareket eder. Intuition'da ise siz hareket etmeseniz dahi rakip hareket eder.
- Yeterli uyuyun ve yemek yiyin, dövüş sırasında fark eder.
- Tılsımları mutlaka yaptırın. (4 adet)
- Batıdaki kimyacıdan çeşitli faydalı iksirler alabilirsiniz.
- Kuzeydeki adalardan birinde yaşayan adamdan bazı bilgiler alabilirsiniz.
- Bazen karşınıza ejderhalar çıkabilirler onları ancak yeni ayda görünmez olarak yakalayabilirsiniz.
- Oyunu sadece save edeceğiniz zaman save-quit ile save edin. Sadece save seçeneğini seçer ve bilgisayarınızı kapatırsanız bir dahaki oyuna bir can eksikle başlarsınız.
- Ölüm adasındaki muhafızlara kesinlikle yaklaşmayın, çünkü dövüşemezsiniz ve sizi yakalayıp mağaraya kapatırlar. Çıkış solda suyun içindeki şelalede, burada yukarı taraftaki çıkışta sizi tılsımlı meyva ve şans tanrısına götürür.
- Dükkandan alacağınız kağıt, kalem, mürekkep size okuduğunuz kağıtların kopyalarını çıkarmanızı sağlar.
- Adamınızın acıktığını ve yorulduğunu

suratma bakarak anlayabilirsiniz.
- Kötülüğün hakim olduğu yerlerde hqava daimi kapalı ve yağmurlu, geceleri ise kapkaranlıktır. Bu sayede hangi tarafta olduğunuzu anlarsınız.
- ilk yeni aydan sonra rahipler size yardım edemezler.

Q W E
A D
Z X C

I- SURATA TEKME
R- DÖNEREK TEKME
,- GERİYE SIÇRAMA
O- YUMRUK
L- KARINA TEKME
.-ÖNE SIÇRAMA
Sopa olduğu zaman;
,- MİDEYE
.- AYAĞA
O- SURATA
Return + yönler= konuşma
Return + L veya S= taşınanlar, yemek yeme, uyuma kullanma
F1= Kaydetme, sesi açma kapama vs.

BÖLÜMLER VE KODLARI:

Eart	Water	Air	Fire
Mongoose	Barracuda	Raven	Viper
Badger	Manta	Owl	Cobra
Boar	Octobus	Heron	Crocodile
Wolf	Shark	Falcon	Plyton
Lıon	Dolphın	Condor	Hydra
Bear	Whale	Pheonix	Dragon

TRAINING BÖLÜMÜ
Bıçaklı adam: Sopayla kolay dövülüyor. Sopasız surata tekme.
Ninja: Mesafeyi iyi ayarlayıp dönerek tekme.
Kılıçlı adam: Dönerek tekme, surata tekme.
Savaş lordu: İyi zamanlama yapılmış dönerek tekme.
Gardiyan: Surata tekme.
OYUN EKRANI:
Boğa kafası: Gücünüzü gösterir. Acıktığınız zaman yada uykunuz gelince düşer.
Yıldırım: Ejderhaların ateş ettikleri zaman düşer.
Kaynayan tencere: Şerefinizi gösterir, Her zaman yüksek tutmaya bakın.
Top: Ne kadar öldüğünüzü gösterir.

SNOW STRIKE

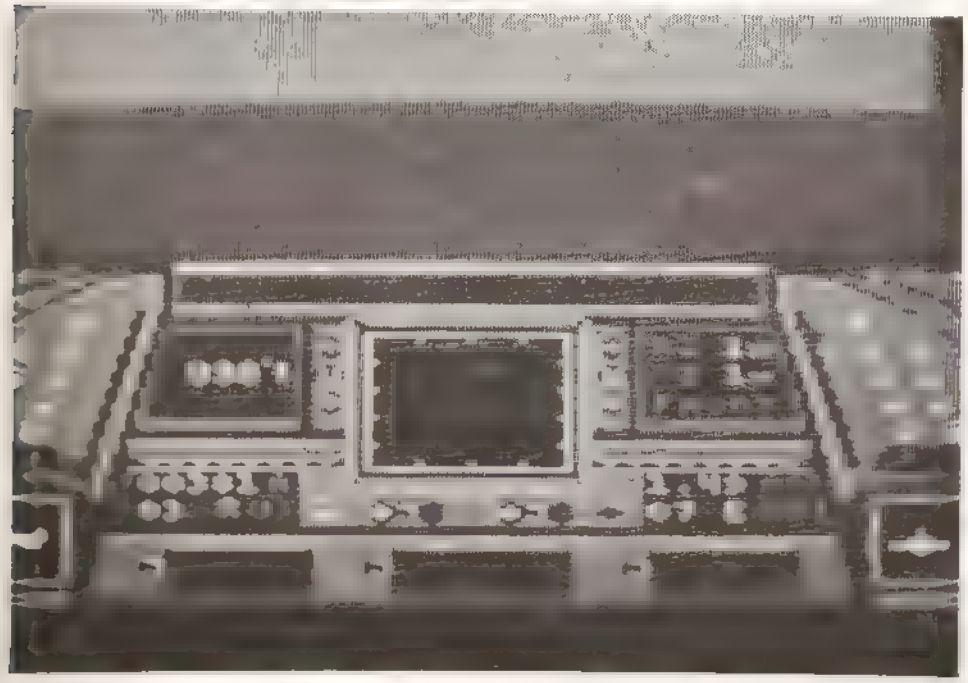
Simulasyon meraklıları monitor başına. Evet arkadaşlar oyunumuz bir uçak simulasyonu. Ne çok zor,ne deçok kolay. Kısaca tam karar bir oyun. Gerek grafikleri, gerekse efektleri oldukça iyi olan bu oyunda amacımız diğer simulasyonlardan farklı değil. Birbirinden zor görevleri başarıyla tamamlayıp, rütbenizi yükseltmek ve madalyaları ardı ardına almak.

Oyun yüklendiğinde karşınıza bir menü çıkıyor, burada; Adınızı yazıp yeni bir pilot olarak göreve başlama. Kaydettiğimiz pilotlar varsa, onlardan devam etme ve kayıttaki pilotları silebilirsiniz.

Burada ilk seçeneği seçip, adımızı ve istediğimiz herhangi bir adımızın yerine geçecek olan kodu yazıyoruz.

Şimdi sıra görevimizin kara üstü mü, deniz üstü mü olması gerektiğini seçmeye geldi Bu seçimde kara üstü görevlerde havaalanından kalkar ineriz

Deniz üstü görevlerde ise uçak gemilerine kalkar ineriz . Bu seçimden sonra toplamı 10 olan ve 5 kara ile ilgili, 5 te deniz ile ilgili bölümdeki görevlerden birini seçeriz. Zorluk derecesini belirledikten sonra, havanın görev sırasında nasıl olması gerektiğini belirliyoruz. Burada berrak havadan, sisli ve rüzgarlı havalara kadar Çeşitli seçimler mevcut. Bu işi de halletiktenten sonra, sıra yardımcı pilotu seçmeye kaldı. Hepsinin özellikleri farklı olan yardımcı pi'otlardan birini seçtikten sonra sıra uçuşa geldı. Burada yine bütün simulasyon oyunlarında olduğu gibi, uçağı içinden yönetiyorsunuz. İlle yapmanız gereken; hızı 0 (en sona)getirip pistin sonuna geldiğinizde joisticki aşağı çekip, uçağı havalandırmaktır. Havalandıktan sonra lastikleri içeri çekeriz. Üstte irtibatı A tuşuyla yaparız. Bu irtibat oldukça önemli, çünkü; bu sayede, çevredeki hava durumu, dost havaalanları, yakıt depoları, düşman hedefleri ve uçakları hakkında bilgiler ve haritadaki yerlerini görebilirsiniz. Bu ekranda adamın sol eli sırasıyla; hava durumu, müttefik kvvetlerin yerleri, düşman üsleri ve düşman uçakları seçimlerinden birini yaptıktan sonra, sağ ele geçip, haritadaki bilgilerle ilgili tek tek daha detaylı bilgiler alabiliriz. (MORE tuşu) Yada bu bölümden tekrar uçağa geçebiliriz. (DONE tuşu) Hedefinişze doğru, iyi bir rota belirleyin ve mümkün olduğunca çabuk gidip gelmeye bakın. her görevde en az 20 düşman uçağı sizi engellemeye çalışacak. Hedefinizi (bombalayacağınız) radarınızda her zaman görürsünüz. İlk başta bir nokta olan hedef siz yaklaştıkça. İşte siz şimdi havadan yere hedefinizi seçiyor ve hedefin üstündeki (+) işaretine bombaları göndermeye çalışıyorsunuz. Hedefin tamamaen imhası 3 bombayla mümkün. O yüzden dsmırh olan bu bombaları dikkatle harcayın. Eğer



bir hava savaşı sırasında uçak yanmaya başlarsa tereddüt etmeden uçaktan paraşütle atlayın. Burada amaç canınızı kurtarmak. Buda pek kolay değil. Joystickin ateş tuşuyla paratüşün ipini çekersiniz ve paraşüt açılır. Joysticki yukarı iterseniz hızınız artar. Başarılı bir atlayış için gri noktayı ortadaki yuvarlağın içine getirmeniz gerekli. Buda hız verip joysticki sağa veya sola götürmenizle mümkün. Aksi halde yere çakılıyorsunuz. Bu çakılmanın güzel yanı, Öldüğünüz için cenazeninizin bir gemiden askeri törenle ve güzel grafiklerle gösterilmesi. Her görevin sonunda görevle ilgili bilançonuzu görüyorsunuz.

KONTROLLER

Bütün simulasyonlarda olduğu gibi bu oyunda da klavye ve ihtiyacımız olucak.

İNİŞ VE KALKIŞ:

Frenleri açma ve kapama.....SPACE

Hız.....1-0

Tekerlekleri açma kapama.....G

Flaplar.....B

Benzin alma, tamirat.....CLR/HOME (hava alanlarında)

SAVAŞ DURUMU:

Radarın alanını genişlet.....+

Radarın alanını küçült.....-

Yer hedeflerini gösteren radar.....R

Makinalı tüfek.....F1

Havadan havaya füze.....F3

Havadan yere füze.....F5

Normal duruma geçiş.....F7

Yanıltıcı ısı ve ışık füzeleri.....F

Yanıltıcı ses fişekleri.....C

Kontrol odasıyla irtibat.....A

PARAŞÜT:

Paraşütle kaçış.....Shift+E

Paraşüt ipi çek.....Joystick ateş

Hızı arttırmak, azaltmak.....Joystick yukarı/aşağı

sol.....Joystick sağ sol

DENİZ ÜSTÜ GÖREVLERİ:

1- Keşif uçuşu

2- Düşman uçak gemisinin batırılması

3- Esrar taşıyan gemilerin batırılması

4- Rafinelerin bombalanması

5- Esrar konvoyunun durdurulması

KARA ÜSTÜ GÖREVLERİ:

6- Keşif uçuşu

7- Esrar üreten laboratuarı yok etmek

8- Kokain rafinerisini yok etmek

9- Esrar depolarını yok etmek

10- Esrar taşıyan konvoyları durdurmak

YARDIMCI PİLOTLAR VE ÖZELLİKLERİ:

1- Yüksek kabiliyetli

2- İyi bir ekip arkadaşı, soğukkanlı

3- Düzensiz bir yaşamı var

4- Kısa mesafeli görevlerde başarılı

5- Elektronik deha

6- Asi ve savaşkan

TARKAN BARLAS

Temiz kullanılmış, mandallı, klâsik tip, 1541 Disket sürücü aranıyor.

İngilizce, Fransızca bilgisayar dergilerinin eski sayılarını cazip fiyatlarla alıyoruz.

64'ler

GO WITH THE SUPER 2 JOYSTICK

Oyunlardaki Başarınızın sırrı:

SUPER 2 JOYSTICK

Tabii ki ??

Orjinali TST'dir ve bütün bilgisayar satıcılarında bulabilirsiniz.

TST TEKNOLOJİ SANAYİ TİCARET Sümer Mah. 28 Sokak No:14 34770 Zeytinburnu-İSTANBUL Tel: (1) 558 12 54

İLK 20

COMMODORE 64

1- TUSKER

2- BATMAN MOVIE

3- STRIDER

4- INDIANA JONES III

5- CABAL

6- GARFIELD WINTERS TAIL

7- KINGS OF THE BEACH

8- WINDWALKER

9- ALTERED BEAST

10- CRAZY CARS II

11- STUNT CAR

12- MICROPROSE SOCCER II

13- FIRST STRIKE

14- THUNDERBIRDS

15- RED HEAT

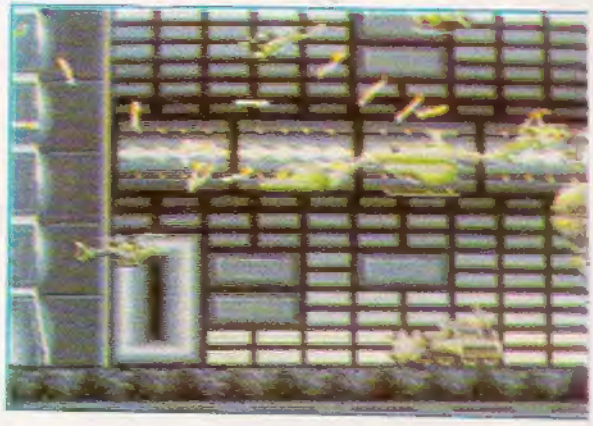
16- SUPER SPORTS

17- WORLD TROPY SOCCER

18- JAWS

19- PRO TENNIS SIMULATOR

20- SNOW STRIKE



AMIGA

1- BATMAN

2- STRIDER

3- IT CAME FROM DESERT

4- BEACH VOLLEY

5- CHAMBERS OF SHAOLIN

6- SILKWORM

7- STUNT CAR

8- XENOPHOBE

9- SUPER WONDERBOY PLUS

10- TOOBIN

11- PAPERBOY

12- PRO TENNIS TOUR

13- F-16 COMBAT PILOT

14- GRAND PRIX CYCLES

15- KICK OFF

16- SPACE QUEST 2

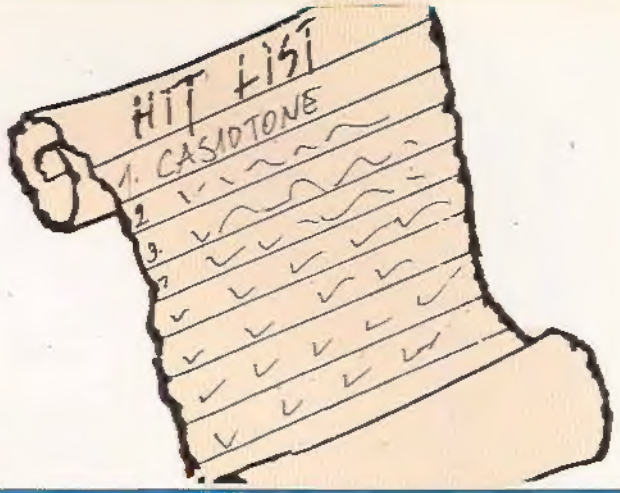
17- DEJAVU 2

18- THUNDERBIRDS

19- XENON 2

20- LORD OF THE RISING SUN

LİSTE BAŞI...



CASIOTONE

MÜZİĞE BAŞLAMANIN YAŞI YOKTUR
CASIOTONE
MÜZİK ALETLERİ ile TANIŞIN...

Beko

Genel Dağıtıcı: **Beko Ticaret A.Ş.**
İstiklâl Cad. 349-BEYOĞLU-İSTANBUL 152 49 00 - 146 64 06
Ankara: 117 31 25 - İzmir: 18 20 00 - Adana: 280 835

"Lider Müzikçi" **CASIOTONE**

ÜLKER GIDA SANAYİ VE TİCARET A.Ş. Davutpaşa Cad No: 20 TOPKAPI ISTANBUL
Tel: (1) 567 68 00 (20 Hat) Telex: 22985 ugst tr. Fax: 1 577 76 28